



Universidade de Departamento de Comunicação e Arte
Aveiro

Ano 2014

**Nuno Alexandre
Fragata Marques**

**Processo criativo |ENTRE| convite à
produção**



**Universidade de
Aveiro**

Ano 2014

Departamento de Comunicação e Arte

**Nuno Alexandre
Fragata Marques**

**Processo criativo |ENTRE| convite
à produção**

Tese apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Doutor em Estudos de Arte, realizada sob a orientação científica do Doutor António Manuel Dias Costa Valente, Professor Auxiliar Convidado do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Dedico este trabalho à minha esposa e filha.

o júri

presidente

Prof. Doutor António Carlos Matias Correia
Professor catedrático da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor Bruno Mendes Silva
Professor Auxiliar da Universidade do Algarve

Prof. Doutora Anabela Dinis Branco de Oliveira
Professora Auxiliar da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro

Prof. Doutor Carlos Manuel Branco Nogueira Fragateiro
Professor Auxiliar da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor António Manuel Dias Costa Valente
Professor Auxiliar Convidado da Universidade de Aveiro

Prof. Doutora Marta Isabel Mesquita Varzim Miranda
Professora Adjunta da Escola Superior de Arte e Design

agradecimentos

Agradeço ao Doutor António Manuel Dias Costa Valente pelo incentivo à continuidade, na descoberta de um caminho. Agradeço à Professora Cristina Sopas, sem quem não haveria a possibilidade de descobrir um caminho. Agradeço à minha família, por estarem presentes e pelo incentivo.

palavras-chave

Artista-pesquisador, cinema de animação, conceitos operatórios, processo criativo.

resumo

O presente trabalho propõe-se como exploração de um artista-pesquisador que procura compreender o próprio trabalho aquando da sua produção. O trabalho é composto pela procura e influências ocorridos aquando de uma exploração própria do artista-pesquisador, que procura territorializar e compreender o seu trabalho em desenvolvimento. O objeto em produção é uma curta-metragem em cinema de animação de autor, alvo de diversas interferências e condicionantes. A procura de uma reflexão na produção própria contribui para o conhecimento em investigação próprio dos artistas visuais.

keywords

Artist-researcher, cinema animation, operational concepts, creative process.

abstract

This paper consists of the exploit of an artist-researcher who seeks to understand the work at its own production. The paper consists of the search and influences occurring during an exploration proper of the artist-researcher, who seeks to territorialize and understand his work in progress. The object in production is a short animated film, subject to various restrictions and interferences. The search for a reflection *in* production contributes to knowledge in the investigation made by visual artists.

Índice

INTRODUÇÃO	7
Como cheguei a estas preocupações	9
Entender os processos de trabalho	15
O projeto, o porquê e o sentido da proposta	24
A pergunta	26
A pertinência.....	27
Os objetivos	28
Os conceitos operatórios teóricos e práticos em <i>SÓ</i>	34
A metodologia a utilizar para atingir os objetivos a que me proponho.....	35
Escala I.....	42
CAPÍTULO I.....	45
Refletir sobre o processo de criação	45
Festivais	47
Mundos ficcionais	48
Procura	49
Regras.....	52
Prática e teoria	52
Presença.....	52
Artista-pesquisador	53
Ponto de vista	54
Corpo da obra	55
Conceitos operatórios	55
Linguagem	55
Produzir	56
O objeto como devir.....	57
Instrumentos.....	58
Impureza.....	59

Conceitos	60
Processo.....	61
Vínculos	61
Reflexões e posicionamentos	62
Sujeito e objeto	63
Questão	71
Texto e obra.....	72
Argumentos	74
Ato de criação em cinema	75
Ideia.....	76
Resistência	77
Matéria a fluir.....	78
Imagem-de-movimento	79
O universo como cinema	80
Perspetiva	81
Imagem-de-tempo.....	82
Enquadramento	83
Tempo	84
Modelo.....	85
Território.....	86
Um humano	87
Presença.....	88
<i>Outro</i> , o monstro	89
Aproximar mantendo à distância.....	90
A figura do <i>outro</i>	92
A normalidade do homem	93
Corpo e normalidade.....	93
A humanidade do homem	95

A realidade do corpo	96
Pensar a humanidade	96
Nas margens e nas sombras	97
Monstro e realidade.....	98
Monstro e olhar	98
O monstro mostra	99
A pele	101
O olhar científico.....	102
Pensar o humano, por contraste	104
Visão, fascínio, vertigem	105
Representações contemporâneas do corpo.....	105
Micro e macro	106
Grandes planos	106
Órgãos por corpo	107
Corpo como órgão	108
O corpo como <i>outro</i>	109
Rosto e identidade	110
Ficção científica e cinema	110
Transplante	111
O rosto como singularidade	111
Cabeça e corpo	112
Outra face	114
Máscara.....	115
Técnica	116
Moderno e cinema.....	117
Desconstruções e reconstruções	119
Arte sequencial	119
Histórias com imagens	122

Ler arte	124
O autor	126
Interior Exterior.....	128
Território de produção	130
<i>Design</i>	144
<i>Design</i> e desenho.....	144
<i>Design</i> e arte.....	145
Criação e reflexão	146
Design e investigação.....	147
O <i>design</i> como prática	147
<i>Designer</i> /artista	148
Ilustração	149
Estilo.....	150
Forma	152
Escala II.....	158
CAPÍTULO II.....	160
Conceito de Cinema de Animação	160
Breve história do cinema de animação	162
Fixar e reproduzir imagens.....	162
O Teatro de sombras chinesas.....	169
<i>A Camera Obscura</i>	170
A Lanterna Mágica.....	171
Persistência da visão	171
O Taumatrópio	173
O Fenaquistiscópio	173
O Zootrópio.....	174
O Praxinoscópio	174
O Folioscópio	175

A fotografia sequencial.....	175
A cronofotografia	176
As Pantomimas Luminosas	176
As primeiras imagens animadas e os primeiros desenhos animados.....	177
Movimento, plasticidade e cinética	181
Movimento contínuo.....	185
Norman McLaren e o National Filmboard of Canada.....	186
O circuito comercial	188
A televisão	191
Animação para o público adulto	191
O filme pessoal e independente.....	192
Animação por computador	192
Animação em Portugal.....	194
Escala III	200
CAPÍTULO III	204
Trabalho	204
Edição	209
Tarefas.....	209
Curta-metragem	211
Cinema de autor.....	211
Realizar	212
Som e enquadramento	217
Escala IV.....	220
CAPÍTULO IV.....	222
Descrição de trabalho realizado e decisões tomadas	222
Argumento	224
Grafismo	230
Animação	232

Sonoplastia	234
Equipa.....	235
Planeamento	237
Condicionante	237
Sequência inicial e sequência final	240
Sequência da transformação da criança em gato.....	242
Influências.....	244
Transformação	244
<i>Eu</i>	247
Velar para revelar	249
Ocultar	250
Um <i>outro</i> , independente.....	251
Representação.....	253
Imagem.....	254
Video	256
Matéria.....	257
Escala V.....	260
CONCLUSÕES	266
Conclusão a partir do percurso realizado.....	273
Fio condutor.....	279
Urik.....	295
Escala VI.....	298
Epílogo.....	330
Bibliografia.....	331

processo criativo | ENTRE | convite à produção

(uma representação gótica expressionista do *outro*, em cinema de animação de autor)

INTRODUÇÃO – Percurso e sentido

Gilles Deleuze (1925–1995), filósofo francês, nos seus escritos acerca de cinema afirma que toda e qualquer imagem é constituída por um *entre* (*entre-deux*, na língua original dos textos) ou um intervalo: um espaço, existente entre uma ação e uma reação.

Criando uma possível abordagem a este *entre*, inserida numa exploração em artes visuais, entendo que no espaço interpretativo aberto pelo conceito possam caber todo um conjunto de decisões e processos, ativos desde a tomada de decisão em perseguir determinada ideia e o ponto de chegada a um corpo concreto que feche o percurso iniciado, resultado das decisões e processos postos em ação ao longo do percurso. Um trabalho em artes visuais será resultante de um processo criativo, resultante de opções tomadas e de uma abordagem pessoal, definida pelo autor, opções e abordagem que se revelam no próprio trabalho, influenciado pela vivência de quem o cria, pela experimentação realizada, pelas condicionantes existentes, pelos fundamentos presentes durante a execução do trabalho, influenciado pelo tempo durante o qual ganha um corpo próprio.

Pensado como um espaço delimitado, este *entre* poderá ser o território da exploração, delimitado no tempo, onde surge o trabalho, poderá

também ser entendido como um intermediário, um meio (por poder estar *entre uma e outra coisa*, e por se poder revelar como forma de chegar a algum resultado), poderá ainda ser um convite à entrada em determinado espaço de produção, um convite à descoberta, *um entre, se fizer favor*, ou um *entre, se lhe aprouver*.

Situo-me como autor, entendendo como autor aquele que tem a visão do objeto a criar, aquele que parte de uma intenção que se revela exploração, quer o corpo do objeto a criar e o território da produção estejam à partida definidos ou não. Entendo ter uma visão turvada e não objetiva, por, enquanto autor, estar completamente imerso nos processos de trabalho, nas descobertas e nas indicações que me permiti ou me foram permitidas identificar. Interessa-me a prática, olhar a obra como imbuída de um conjunto de decisões tomadas ao longo de um tempo, como resultante de um conjunto de opções tomadas ao longo de trabalho e pesquisa, com algumas decisões a serem compreendidas de imediato e outras a serem descritas e compreendidas posteriormente. Interessa-me olhar os processos de decisão estando dentro dos mesmos, por dentro, de forma a analisar e explicar o essencial. Não pretendo analisar ou explicar profundamente o objeto resultante da exploração, interessa-me que o trabalho produzido e a reflexão clarifiquem como este surgiu e potenciem nova experimentação. *Entre* será como dois pontos unidos que denunciam o caminho presente no corpo da obra produzida, onde a linha que os une poderá ser reta, curva, ziguezagueante...

Interessa-me, no fundo, compreender como surge o corpo da obra, autónomo do artista-pesquisador, em consequência de um caminho percorrido.

Como cheguei a estas preocupações

O meu contato com o cinema de animação inicia-se com um Workshop realizado no Cine-Clube de Avanca, que resultou na produção da curta-metragem *Jane Pimenta – Uma Aventura na Selva*¹ (Fragata, 1993), filme de autor com a duração de 1 minuto, realizada em desenhos animados, em 1993. Em 2000 participo no 11º Festival Internacional de Banda Desenhada (CinemAnimação) Amadora, tendo recebido o 1º prémio na categoria “A”², com a história *STATUS QUO*. Em 2003 termino o curso bietápico de *Design* de Comunicação – vertente Tecnologias Gráficas, na Escola Superior de Artes e *Design* das Caldas da Rainha. Entre 1997 e 2006 desenvolvo trabalho pontual de animação para a série *Alfredo*, para a série *Histórias a Passo de Cágado* e trabalho de criação de *storyboards* para a série *Vamos Cantar* do Cine-Clube de Avanca e da produtora ANIMEGAS. O álbum *Alfredo*³, adaptação para banda desenhada da série de animação para televisão produzida pelo Cine-Clube de Avanca e Ibis TV, realizado em 1997 é lançado em 2001. Em

¹ Matos-Cruz, 2002. *IPC, IPACA, ICAM 30 Anos com o Cinema Português*. Lisboa: Publicações D. Quixote, pp.225.

² CMA, 2000. *B.D. Amadora Catálogo*. Amadora: CMA/ Departamento de Educação e Cultura, pp.126 a 129.

³ Fragata, 2001. *Alfredo*. Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca.

2003 ingresso no Curso de Banda Desenhada do CITEN – Centro de Imagem e Técnicas Narrativas, na Fundação Calouste Gulbenkian. Em 2004 publico *A Alma Em Tons de Azul*, revista de banda desenhada desenvolvida para o Projeto ISTMO A Fileira das Pescas como Espaço de Novas Oportunidades. Em 2005 participo em *MEMÓRIAS 10 Um Trabalho Colectivo dos Alunos do CITEN*⁴, publicado pela Fundação Calouste Gulbenkian. Em 2004 ingresso na licenciatura em Artes Plásticas, e em 2012 finalizo a formação de mestrado em Artes Plásticas. Ao longo da formação em Artes Plásticas participei em diversas exposições coletivas destacando a Bienal de Porto Santo, em 2009, Junho Das Artes, em 2009, e QUEM SÃO ELES Evocação dos 40 anos da Galeria Ogiva, em 2011. Desenvolvo ilustrações e *design* para os livros *Uma Simples História*⁵ e *A Sereia Triste e o Bilro Saltitão*⁶, publicações dirigidas ao público do 1º Ciclo do Ensino Básico, como forma de promoção da cultura local específica do concelho de Peniche. Como ilustrador, desenvolvo trabalho para artigos, contos, poemas, capas e explorações gráficas para vários números da revista *TrêsTrês*, publicação temática dedicada à escrita e às artes (sob o pseudónimo Pad Ell Rey e em nome próprio) e realizo a exposição individual *The Uncanny Chicken Kids* (como Pad Ell Rey), tendo ainda participado nas exposições

⁴Zepe & Valverde, coordenadores, 2005. *MEMÓRIAS 10 Um Trabalho Colectivo dos Alunos do CITEN*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

⁵ Meireles & Fragata, 2009. *Uma Simples História*. Peniche: Câmara Municipal de Peniche.

⁶ Meireles & Fragata, 2013. *A Sereia Triste e o Bilro Saltitão*. Peniche: Câmara Municipal de Peniche.

coletivas *Entre Pólos* (como Pad Ell Rey), em 2013, e *Implosão* (em nome próprio), em 2013 e em 2014.

Em 2008 e em 2009 participei em dois *workshops* inseridos no Festival AVANCA, “Como fazer um bom filme de animação”, com Konstantin Bronzit,⁷ (n.1965) e “À procura de universos na animação”, com Yann Jouette⁸(n.1972). Bronzit, metódico, partindo da sua experiência e dos filmes produzidos explicava ao longo do *workshop* a forma como chegava a cada resultado, a forma como encontrou cada solução e grafismo, o como e o porquê, as condicionantes, em função dos objetivos pretendidos. Jouette, explicava como dentro do seu modo de produção buscava inspiração de diversas fontes, e como por exemplo, a partir de notícias de jornais criava pistas que, depois de exploradas, se uniam na criação do universo próprio de determinada curta-metragem em cinema de animação. Nestes *workshops*, Bronzit tendia para uma abordagem comercial, Jouette para uma abordagem artística ao processo de criação.

⁷ Konstantin Bronzit, realizador russo de cinema de animação, membro das academias francesa e russa de cinema, distinguido com prémios em diferentes festivais internacionais, como o Grande Prémio do festival de Annecy 95 com o filme *Switchcraft* (Bronzit, 1994) e o Prémio do Público Annecy 99 com o filme *Au bout du monde* (Bronzit, 2000). *Alyosha* Popovich Tugarn Zmey (Bronzit, 2004), longa-metragem de desenhos animados, tornou-se o maior sucesso comercial de sempre do cinema de animação russo. Consultado [em linha] em: <http://www.imdb.com/name/nm0111588/>

⁸ Yann Jouette, realizador, *designer* e infografista belga, realizador de curtas-metragens em animação 3D, exibidos no Canal + e em numerosos festivais, como *Space Feet Attack* (Jouette, 2004) ou *Berni's Doll* (Jouette, 2008), curta-metragem de 11 minutos foi premiada em diversos festivais internacionais, entre os quais o festival de Annecy, o festival Anima Mundi, e o Cinanima. Consultado [em linha] em: <http://www.imdb.com/name/nm1572287/>

Desde 2001 desenvolvo trabalho como *designer* gráfico e ilustrador *free-lancer* para várias instituições públicas, instituições privadas de solidariedade social, projetos de intervenção social e para particulares. Desde 2008 sou docente na ESAD.CR, Instituto Politécnico de Leiria, em unidades curriculares como Desenho, Ferramentas Digitais Gráficas, Meios de Impressão, Técnicas de Serigrafia e Gravura, História do *Design*, História Aplicada das Técnicas de Ilustração, Projeto de *Design* e Comunicação, Livros de Autor, e Argumento e Banda Desenhada. Desde 2010 dirijo o Curso de Especialização Tecnológica em Ilustração Gráfica. Os momentos que refiro como parte do meu percurso são como pontos de tomada de consciência das preocupações desenvolvidas ao longo do projeto de criação-investigação. Associo os momentos a cinco verbos (fazer, produzir, despertar, procurar, explorar), cada um correspondendo ao ponto de um percurso num mapa, percurso que se revela e vela, que lança pistas acerca de um território a descobrir: Fazer, corresponde ao *Workshop* em cinema de animação de onde surgiu a curta-metragem *Jane Pimenta - Uma Aventura na Selva*, à criação da banda desenhada *STATUS QUO*, ao trabalho de animação, banda desenhada e criação de *storyboards* para *Alfredo*, *Histórias a Passo de Cágado* e *Vamos Cantar*, caracterizando uma tendência para satisfazer uma curiosidade acerca de como algo se produz em artes visuais, em que condições, com que linguagem ou condicionantes. No caso de *Alfredo* houve a produção de animação a partir de *storyboards* criados previamente por outros, e houve a passagem de algumas das histórias presentes nos *storyboards* para linguagem de banda desenhada de

forma a criar um álbum. A passagem da informação em *storyboard*, preparada para a produção em cinema de animação com música e efeitos sonoros, para linguagem de banda desenhada, preparada para uma leitura de vinhetas, pranchas e onomatopeias obrigou-me a tomar decisões práticas acerca de narrativa, tempo e grafismo (os episódios de 30 segundos foram transformados em histórias de número variável de páginas, os planos de personagens e perspetivas foram revistos e a informação a estar presente em cada prancha foi refletida de forma a manter os momentos-chave do episódio de animação mas recriando-os de forma a criar sentido em narrativa de banda desenhada); Produzir, corresponde à banda desenhada coletiva *Memórias 10*, à revista *A Alma Em Tons de Azul* e ao diverso trabalho em *design* gráfico e ilustração realizado como *free-lancer* para diversas entidades e particulares, caracterizando um fazer direcionado para a produção de conteúdos em artes visuais, um conjunto de experiências conscientes por serem direcionadas para produtos e objetivos. No caso de *Memórias 10*, desenvolver trabalho a partir do argumento escrito por Ângela Canas (s.d.) lançou todo um conjunto de questões relacionadas com a forma como a argumentista visualiza as cenas que escreve e o modo como o desenhador o faz a partir do texto escrito, tendo sido um trabalho concretizado com muitas cedências e diálogo; Despertar, corresponde à formação em Banda Desenhada no CITEN e às formações em *Design* de Comunicação e em Artes Plásticas, caracterizando um maior ganho de consciência acerca de metodologias e técnicas, de diferentes formas de produção em artes visuais. Uma vontade de produzir de forma menos

intuitiva e mais consciente, mais direcionada (apesar de não saber exatamente o que ou como produzir); Procurar, corresponde à formação em Artes Plásticas em contexto de mestrado, às exposições Junho das Artes, Bienal de Porto Santo, *QUEM SÃO ELES*, e aos *workshops* realizados no Festival AVANCA. É uma busca de direção, já com consciência de algumas verdades próprias como relacionar-se com questões de identidade, com um *eu* mas que ainda não está centrada em nenhum ponto ou território específico; Explorar, corresponde aos trabalhos em ilustração *Uma Simples História*, *A Sereia Triste e o Bilro Saltitão*, aos trabalhos realizados para a revista *TrêsTrês*, à participação nas exposições *Entre Pólos* e *Implosão* e ao trabalho plástico desenvolvido em paralelo com a proposta da exploração a realizar em contexto de doutoramento. Explorar corresponde a uma continuidade, na procura de um grafismo próprio e coerente, para um conjunto de trabalhos encomendados ou de autor. Corresponde ao assumir de um ponto de partida centrado no desenvolvimento de trabalho em continuidade e como exploração de algo. Corresponde também ao testar ou explorar algo como a criação do *alter-ego* (ou *outro*) Pad El Rey para a criação de ilustrações de autor de cariz próprio e diferenciado da produção do Nuno Fragata.

Os momentos do percurso que referi tornaram presentes e progressivamente relevantes questões como: o que me leva a pretender produzir ou explorar algo; como compreender ou descobrir o suporte teórico presente num trabalho em produção; se produzir ou explorar algo num *media* implica ignorar ou não realizar produção noutros

media; quando ou como é que numa produção de autor se enquadra o trabalho de colaboração; como se poderá realizar uma exploração continuada mas sem uma metodologia pré-definida; ou, no desenvolvimento de trabalho como exploração continuada abordo-o como *designer* ou como artista? A procura de respostas a estas questões, que se foram sobrepondo e ocultando, velando e revelando, hierarquizando e progressivamente desaparecendo na medida em que produzi reflexão, permitiu encontrar (pouco a pouco) caminho – ou caminhos – que levaram à territorialização do trabalho em produção, assim como a uma tomada de consciência da presença e ligação entre o trabalho produzido ao longo dos momentos referidos anteriormente.

Entender os processos de trabalho

Ao longo do meu percurso foram-se revelando algumas questões que estão na base da minha intenção de concretizar a exploração a que me proponho. Observo a minha produção, a minha necessidade e vontade de produzir em diversos projetos, muitas vezes de forma paralela. A vontade de entender processos de trabalho, meus e de outros, as publicações do género *making of*⁹, que permitem um vislumbre sobre processos e raciocínios presentes ao longo do desenvolvimento de

⁹ Considero como exemplos as publicações: *Luxury Bound* (Sardo, 1999), acerca do trabalho de fotografia do artista Jorge Molder, com entrevistas, descrições e reproduções de séries de trabalhos; *Hellboy* (Mignola, 2003), acerca da evolução da personagem criada por Mike Mignola, com algum texto a fazer um rápido enquadramento, esboços, ilustrações e reproduções de trabalho original em banda desenhada; e *Batman: The Animated Series* (Dini & Kidd, 2000), acerca da série de animação para televisão criada por Bruce Timm, com partes de argumentos, partes de *storyboards*, esboços de personagens e cenários, partes de trabalho que não surgiu nos episódios finalizados e estudos, tudo remisturado de forma a criar uma narrativa própria da publicação, sempre referente ao desenvolvimento da série.

determinado projeto, os documentários em que autores refletem o processo criativo que levou à criação de determinada obra, esta procura de entendimento sempre foi uma constante do meu processo de trabalho, seja no domínio dos meus processos de criação, seja nos dos meus alunos. A minha vontade de entender os processos de trabalho dos meus alunos de serigrafia e gravura, por exemplo, a forma como, na procura de criar a melhor resposta possível aos desafios propostos, cada um se situa no seu território e nas suas referências, partindo de seguida para o esboço e para a proposta de trabalho a produzir, acrescentando facilidades ou dificuldades das suas propostas às já existentes no enunciado proposto, como por exemplo quando é pedido a criação de um Instant Book ilustrado, a ser produzido em serigrafia a duas cores e um aluno decide/compreende equacionar a transparência das duas cores sobre a cor do papel, criando abertura para a existência de mais cores, mas obrigando-se a ser rigoroso na compreensão de como criar as sobreposições e qual a ordem correta das cores a imprimir, de forma à imagem resultar como pretendido. A forma como desistem ou persistem na procura de soluções, a forma como em alguns casos, de trabalho para trabalho existe uma abordagem com conceito próprio, que permite reconhecer a existência de alguma inquietação, de algum fio condutor presente na produção daquela pessoa.

A forma como cada trabalho ganha forma consoante o autor e o objetivo da produção, sobre a forma como as condicionantes direcionam o trabalho e o corpo a construir as diferentes abordagens que se poderão revelar, a forma como da intenção se chega a um corpo, um produto,

fruto de um conjunto de decisões intencionais e de condicionantes. Trabalho de autor ou trabalho comercial, fruto de uma inquietação ou de uma encomenda, o trabalho ganha corpo próprio e reconhecível, por ser produto de um determinado autor (ou grupo de trabalho), produzido de determinada maneira e no decorrer de um determinado tempo, numa determinada época, como resultante do uso de determinada tecnologia. Refiro de seguida exemplos retirados de publicações do tipo *making of*, que dão um vislumbre sobre os processos e raciocínios presentes ao longo de determinado desenvolvimento de trabalho, de determinada exploração, que em si mesmos me interpelam criando o ímpeto da produção por me ver embrenhado na procura do modo de fazer de um outro. As publicações que refiro são *Close Reading: Chuck Close and the artist portrait* (Friedman, 2005) e *Chuck Close, up close* (Greenberg e Jordan, 1998), ambos acerca do artista Chuck Close, da sua vida e processos de trabalho, *Luxury Bound Fotografias de Jorge Molder* (Sardo, 1999), publicação que conta com reprodução de trabalhos e entrevistas ao autor, *The Art of Hellboy* (Mignola, 2003), publicação acerca do universo da personagem criada por Mike Mignola, que inclui esboços, trabalho não publicado, pequenos textos e legendas explicativos da evolução de personagens e processos, e *Batman: The Animated Series* (Dini e Kidd, 1998), acerca da série de televisão desenvolvida por Bruce Timm, mostrando o trabalho desenvolvido em equipa com supervisão do autor, e mostrando o trabalho essencial do autor como criador da linha gráfica e abordagem presentes ao longo de toda a série de episódios. As palavras dos autores e os escritos a partir

do seu processo criativo clarificam intenções, mostram caminhos e opções, permitem ao leitor “entrar” um pouco dentro do processo de cada autor e ter um vislumbre da obra (e autor) em construção. Refiro de seguida alguns exemplos.

Em *Close Reading*, Close refere que como resposta ao seu dilema de encontrar uma abordagem pessoal para a sua produção, a procura deixou de ser como encontrar forma de colocar de lado uma representação de cariz realista, passando a ser como utilizar a representação realista de um modo assertivo, utilizar o realismo como forma de revelar o abstrato. Da necessidade que sentiu, e da opção tomada surgiu a decisão do uso da fotografia como passo intermédio na concretização das suas pinturas, permitindo que o seu trabalho caminhe para a procura de formas abstratas inerentes à imagem fotográfica. O processo de trabalho de Close tornou-se: preparar e realizar uma sessão fotográfica com o modelo, de forma ao modelo não estar fisicamente presente aquando da realização da pintura, garantir que o modelo assuma uma expressão o mais neutra possível, com o uso de uma grelha transpor para a tela a informação presente na imagem fotográfica, quadrado a quadrado e de seguida pintar. Quanto à escolha dos seus modelos, refere: “I try to pick people who matter to me but who also project compelling images.” (...) “... because I soon found I didn’t like to paint anyone who was truly unknown to me.”¹⁰ (Close, 2005: 52). A utilização da grelha permite a Close uma forma de

¹⁰ Tradução livre do autor: “Tento escolher pessoas que tenham significado para mim mas que também projetem imagens fortes.” (...) “... porque cedo descobri não gostar de pintar alguém realmente estranho a mim.”

trabalhar ordenadamente e ajuda à decisão sobre a utilização de determinada fotografia como base de trabalho. Close coloca diferentes grelhas (horizontais e verticais, diagonais, mais densas ou espaçadas) desenhadas em folhas transparentes sobre as fotografias, até que a sobreposição o satisfaça e sirva como base para o início da pintura.

Acedendo a estes pedaços de informação, acedemos um pouco ao autor, compreendendo um pouco o método e a forma como o trabalho ganha corpo. Outras serão as condicionantes que, por via de circunstâncias inalteráveis obrigam a mudanças no modo de produzir e na própria abordagem ao trabalho. Em *Chuck Close up close* é referido que, em 1988, Close encontra-se hospitalizado, paralisado do pescoço para baixo. A recuperação demora sete meses. “At the end of the day after physical therapy, I`d be lying there, and one visitor after another would appear at the foot of my bed. I realized just how important these disembodied images of heads were. It reconnected me. It was the first time I ever really accepted the fact that I was making portraits. Prior to that, I`d always referred to my paintings as heads.”¹¹ (Close, 2005: 35).

Em *Luxury Bound*, enquadrando o trabalho do artista Jorge Molder, realizado em séries que constroem o seu sentido, John Coplans questiona Molder sobre como este faz a organização das fotografias em séries que relacionam as fotografias. Molder afirma não ter uma boa explicação para a escolha das fotografias. Conta que, estando a fazer uma nova série de retratos, trabalhando com a sua assistente, tiraram

¹¹ Tradução livre do autor: “Ao final do dia, após a fisioterapia, visitante após visitante surgia aos pés da minha cama. Compreendi o quanto eram importantes estas imagens de cabeças sem corpo. (...) Pela primeira vez, aceitei realmente o fato de eu produzir retratos. Antes disso, referia as minhas pinturas sendo cabeças.”

uma fotografia excelente. Olharam para a fotografia e disseram ao mesmo tempo “É ótima mas não pertence a esta série.” (Molder, 1999: 179). Como a foto lhes pareceu pertencer a uma série anterior, Molder deitou-a fora. “É extraordinário mas uma série pode ser reconhecida por determinadas características, algumas das quais se destacam e outras não. Temos mais ou menos um tema, uma certa luz, um ambiente e uma atmosfera, mas há também algo de que eu gosto, algo que se liga ao comportamento operativo que dá unidade à série.” (Molder, 1999: 179). As fotografias surgem ligadas por terem sido produzidas numa continuidade de tempo “E de pensamento, do comportamento operativo.” (...) “... no sentido de um modo geral de pensar numa coisa – como o modo obsessivo como preparamos um novo trabalho ou a maneira como nos vestimos para uma ocasião especial. Ou como quando abrimos um determinado vinho que esperamos combine perfeitamente com algo também muito importante...” (Molder, 1999: 179). Molder afirma “Quando faço uma fotografia, tento descobrir algo. O que tento descobrir? Não sei muito bem o que é. Lembra-me uma canção de uma banda dos anos oitenta, The Smiths, em que a letra era “I started something that now i`m not so sure”¹². Não sei exatamente o que procuro mas, quando o toco, sei que é aquilo.” (Molder, 1999: 182) Refletindo acerca da existência de uma estrutura teórica afirma “Àquilo que tu chamas estrutura teórica, e que não podemos deixar de utilizar, eu chamaria simplesmente suporte. É um espaço mental no qual elaboramos todo o nosso pensamento, e onde aperfeiçoamos certas

¹² Tradução de Jorge Molder: “Comecei uma coisa que já não sei bem o que é”.

estratégias ou rituais, para que algo possa acontecer. Assim, a intuição prepara o terreno para que alguma coisa apareça. É por isso que precisamos de uma certa consciência, de uma atenção global aos sinais inesperados.” (Molder, 1999: 183).

As observações feitas por Molder reforçam um lado intuitivo presente no trabalho do artista-pesquisador, um lado que relaciono com uma preparação intuitiva de algo que se tornará consciente mais tarde. Questionado acerca de qual será a sua motivação para tirar fotografias, Molder afirma: “Há tempos, numa conversa com amigos, dizia-lhes estar convencido que os artistas pensam, mas não são pensadores. O resultado do seu trabalho não tem a ver com o seu pensamento, no sentido em que não se encontram ligados de uma forma articulada. São coisas do mundo material. Têm a ver com inquietação. A inquietação é o tema, não é o pensamento, mesmo que incida sobre questões sociológicas e políticas prementes. São, normalmente, falsos problemas de diferentes especialidades. É uma inquietude radical.” (Molder, 1999: 223). Mais adiante, questionado sobre se o seu trabalho terá a ver com um olhar introspetivo, afirma “Se por introspeção queres significar uma espécie de procura aprofundada do “eu”, não posso concordar, porque não ando à minha procura através da fotografia. Ando à procura de alguma coisa que não consigo definir mas que algumas vezes encontro ou, pelo menos, encontro algo que me ajuda a fazer perguntas. É a inquietação de que falávamos há pouco. Não faço fotografia para o autoconhecimento. Tenho outras maneiras, feliz ou infelizmente, de lá chegar. Aliás, a câmara escura torna isso inevitável. Tantas horas

fechado no escuro leva-nos sempre a coisas impensáveis.” (Molder, 1999: 223).

Em *The Art of Hellboy*, uma publicação maioritariamente visual, podemos observar logo nas páginas iniciais o primeiro desenho da personagem Hellboy. Ao longo do livro temos acesso a páginas com *layouts* e estudos retirados do *sketchbook* do autor, lado a lado com pranchas finalizadas a preto e branco, mostrando partes do processo criativo na criação da banda desenhada. A página 32 revela uma ilustração da personagem Hellboy sobre um fundo criado a partir da gravura *Apokalypse* de Albrecht Dürer, adaptado ao estilo de Mignola, com a anotação do autor “Apologies to Albrecht Dürer”. São mostrados esboços de ideias para a capa da série *Wake the Devil*, na página 46, e mais adiante a ideia escolhida para o número um da série, em versão finalizada, nas páginas 50 e 51. É mostrada a primeira ilustração criada por Mignola com recurso a linha azul, na página 39, revelando o processo de trabalho: Mignola começa a ilustração com desenho de linha, reproduzido sobre o suporte da ilustração em azul não-fotográfico. De seguida pinta sobre as linhas azuis utilizando *designer`s gouache*, uma aguarela opaca que reduz o brilho aquando do processo de registo fotográfico da imagem finalizada. Acerca do trabalho de Mignola, no texto introdutório é referido que existe uma simplicidade aparente no trabalho, com cada imagem maioritariamente composta por dois planos, figura e fundo, espaço positivo e espaço negativo. Se o primeiro plano for composto por um objeto a branco o fundo será negro, e vice-versa. A sua abordagem à aplicação da cor será

semelhante, em trabalho de colaboração com o colorista Dave Stewart (s.d.). Unindo cor à lógica do uso de dois planos, reforça o contraste. A cor é usada de forma contida, sutil, sendo o elemento de destaque da ilustração só se ou quando necessário. A cor é colocada a favor do espaço positivo e negativo, do contraste que permite e leva à leitura da imagem.

Na publicação *Batman: The Animated Series*, Bruce Timm, falando de influências na criação do visual da série, revela que a personagem Batman foi relativamente fácil de criar, seguindo uma lógica de simplicidade presente em personagens criadas por Alex Toth (1928–2006) para a Hanna-Barbera (principalmente a personagem Space Ghost). Já o *alter ego* de Batman, Bruce Wayne, foi fruto de um demorado processo criativo, que se tornou frutuoso ao combinar influências das personagens Doc Savage, de Walter Baumhofer (1904–1987), e Dick Tracy, de Chester Gould (1900–1985). Ao longo da publicação acedemos a imagens de esculturas das cabeças de personagens, a desenhos de modelo das personagens, a desenhos de *storyboard*, a ilustrações de conceito e estudos de cenários, trabalho de equipa orientado por Timm, e compreendemos ao observar o trabalho e as legendas a forma como o grafismo próprio desta série surgiu, como se desenvolveu e ramificou originando a partir do seu grafismo original e personagens novas séries de animação e projetos como *Batman: The New Batman Adventures* (Timm et al., 1997–1999), *Batman & Mr. Freeze: SubZero* (Kirkland, 1998), *Mask of The Phantasm* (Radomski e Timm, 1993) ou *Batman Beyond* (Dini et al., 1999–2001).

O projeto, o porquê e o sentido da proposta

Na minha proposta inicial da exploração a realizar em contexto de doutoramento refiro que o que me motiva é a obra de arte que se constrói a si mesma. A obra que, partindo de uma questão pertinente (para o autor), parece assumir um caminho e o explora. Refiro motivar-me o espaço-tempo presente na duração do ato criativo, a constituição de um processo criativo que leva à construção de um objeto intencional, fruto de conceitos, processos e significados dentro do seu domínio, história e evolução. Na proposta, refiro como principal intuito deste trabalho de investigação a realização de um objeto, resultante da experiência e análise na primeira pessoa dos processos criativos/opções presentes na exploração, obtido através e a partir dos processos presentes na concretização do filme de animação (que poderá assumir o corpo de documentário, livro, diário ou outro que se dê a conhecer e torne pertinente durante a realização do filme), referente à exploração realizada.

Inicialmente propus-me a:

- . Analisar e registar os processos criativos referentes à criação específica de um filme de animação;
- . Proporcionar o diálogo entre técnicas e processos de trabalho originários do trabalho do autor em artes plásticas e as técnicas e processos inerentes ao cinema e cinema de animação;
- . Potenciar a criação artística através dos diálogos resultantes, referências e reflexões;

- . Entender a representação de tempo e espaço em cinema;
- . Potenciar o aparecimento de uma linguagem e estéticas próprias ao autor, resultante do seu percurso nas artes plásticas e na sua relação com o cinema de animação;
- . Obter um objeto pertinente no percurso do autor enquanto artista contemporâneo;

Esta exploração, este projeto, a curta-metragem em cinema de animação de autor intitulada *SÓ*, surge da reflexão acerca do que é o ato criativo e a preparação do trabalho a realizar, da reflexão acerca da intenção que faz com que um autor tenha o ímpeto para concretizar algo e a forma como esse algo ganha corpo através de um conjunto de decisões (mais ou menos) conscientes, (mais ou menos) objetivas, decisões que durante a produção surgem como sendo específicas do projeto em curso e que o influenciam, por vezes mudando de forma definitiva o rumo do projeto em processo de se concretizar. A exploração que me proponho realizar, concretizada como produção de um artista-pesquisador, refletida no ato de fazer, resultará da descrição e reflexão de processos presentes na criação do filme de cinema de animação de autor *SÓ* e na produção plástica realizada em paralelo, que enquadra e clarifica a produção da curta-metragem. As reflexões escritas e visuais resultam dos processos (e *nos* processos) que compõem um trabalho *em* produção, um trabalho que ganha corpo. Procurando compreender, pela prática, o processo de criação desta curta-metragem em cinema de animação de autor, procuro também compreender a minha produção enquanto artista-pesquisador,

entendendo que independentemente dos meios ou das técnicas utilizadas, a produção de um autor será reveladora das inquietações e explorações próprias deste. A exploração relaciona-se com a compreensão de uma produção na prática, com o trabalho contínuo que torna conscientes os conceitos e os processos que a justificam como tal. Relaciona-se com a procura e com a exploração de caminhos, entre a descoberta de algo novo e a depuração de verdades.

A pergunta

Surge a pergunta fundamental que enquadra a exploração que procuro realizar: “Como concretizar a representação, numa curta-metragem em cinema de animação de autor, entre o ato criativo e a reflexão no ato de fazer?”

Com esta pergunta, procuro refletir acerca das decisões que surgem de um processo em curso, um processo que terá a ver com a procura de uma representação específica que, enquanto investigação abordada de um ponto de vista pessoal, introspetivo, resultará como integrante de uma exploração contínua, de uma inquietação. Procuro também compreender como poderá um autor entender um projeto, não tendo nenhum distanciamento do mesmo, do seu ato criativo e da sua própria criação.

A pertinência

Porquê criar uma curta-metragem em cinema de animação de autor? Num filme de animação estão presentes conceitos técnicos, conceitos plásticos, conceitos de comunicação, conceitos poéticos. Num filme de animação há lugar para trabalho de autor e para trabalho de colaboração, trabalho que pode ser realizado especificamente pelo autor e trabalho que pode ser realizado em equipa, seguindo a visão do autor. O trabalho que pretendo realizar torna-se pertinente enquanto produção contemporânea de autor em artes visuais, procurando a reflexão no trabalho em desenvolvimento, a prática e a reflexão como potenciadoras da descoberta teórica, reflexão e de nova produção, não dissociada das condicionantes e das experiências vividas pelo autor aquando da produção. Uma produção tornada reflexão e enquadramento pela obra que surge pensada dentro do processo que lhe dá corpo. Um corpo que surge imbuído de toda a produção, que se basta a si mesmo e se justifica dentro da continuidade de uma exploração.

Este estudo insere-se na busca de territorialização e compreensão de uma produção pessoal, resultante da minha formação, do meu percurso, inserida na produção contemporânea. Espero com este estudo ajudar à compreensão de como poderá um autor entender um projeto, não tendo nenhum distanciamento do mesmo, do seu ato criativo ou da sua própria criação. Espero contribuir para o entendimento do processo individual de criação como essencial para a compreensão do trabalho de

um autor. Espero ainda que este estudo, esta exploração e reflexão possam de alguma forma contribuir para o diálogo acerca do que poderá ser um estudo de doutoramento concretizado enquanto projeto prático.

Os objetivos

Da pergunta fundamental que enquadra a exploração que procuro realizar: “Como concretizar a representação, numa curta-metragem em cinema de animação de autor, entre o ato criativo e a reflexão no ato de fazer?”; surgem os objetivos que me proponho concretizar:

- 1 – Compreender o processo de criação de uma curta-metragem em cinema de animação enquanto artista-pesquisador: procurando informação acerca da história do cinema de animação, compreendendo a sua especificidade enquanto meio de produção da ilusão de movimento com recurso a técnicas, processos e mecanismos próprios; compreendendo a existência de uma história comum com o cinema de captação de movimento, de imagem real, e pontos de ligação ou de fronteira com outras formas de arte pelo recurso ao desenho como forma de estruturar e transmitir raciocínios, à ilustração como forma de criar e clarificar conceitos, ou à narrativa gráfica como forma de testar cenas e enquadramentos antes do processo de produção; compreendo o processo de criação enquanto artista-pesquisador da mesma forma como compreendo o processo de criação em

design de comunicação, tendo em comum serem o fruto de trabalho e reflexão *no* ato de fazer e *sobre* o ato de fazer, em que a experimentação justifica o trabalho, testa e gera conhecimentos, sendo de resto pesquisas direcionadas de forma diferenciada; compreendo o processo de criação de um artista-pesquisador como algo próprio e intrínseco a cada artista, que na procura das suas verdades e explorações se vê revestido (não transformado) pela pele de vários *outros* ao longo da produção (o autor, o pesquisador, o produtor, o realizador,...); compreendo que o processo de criação surge caótico mas direcionado, clarificando-se ao longo do trabalho em exploração.

2- Identificar os conceitos operatórios teóricos e conceitos operatórios práticos em curso na produção da curta-metragem em cinema de animação de autor intitulada *SÓ*: no trabalho *em* produção, como procedimentos instauradores da obra, os conceitos operatórios surgem por contaminação; compreendo que a não existência de uma metodologia estabelecida de antemão abra portas a uma compreensão do trabalho próprio do artista-pesquisador liberta de modos de fazer e pressupostos, que a não existência de verdades assumidas leva à procura e instauração de *uma* verdade, própria da obra e inserida numa exploração continuada.

3- A exploração de uma ideia no domínio específico do cinema de animação, que levando a um conceito, seja já pensada embrenhada no processo cinematográfico, procurando

compreender as especificidades do tipo de produção: procuro que a produção, embora livre, esteja constantemente balizada pelo domínio do cinema de animação, seja pelos conhecimentos e experimentações anteriormente realizados ou pelos desafios e aprendizagens que se vão apresentando; compreendo que será a intenção de explorar e a exploração de uma ideia dentro de um domínio específico, em conjunto com a colocação em prática e a articulação de significados próprios resultantes de pesquisa e dos processos, que levará ao despoletar dos processos que resultam na criação do corpo próprio da obra;

4– Compreender a aplicação dos conceitos operatórios teóricos e práticos na produção específica da curta-metragem em cinema de animação *SÓ: leva-me à exploração da noção de um *outro* que surge por referência ao humano, à noção de corpo como algo maleável e composto por forças em equilíbrio temporário e a um ponto de vista particular, com a representação gótica expressionista concretizada.*

5– Responder à questão colocada, a partir da análise do processo de trabalho e da análise de algumas das sequências do objeto resultante: leva-me a compreender não haver duas produções iguais, por cada produção resultar de determinado trabalho prático e de reflexão produzido ao longo de um tempo, sob determinadas circunstâncias e vivências; a pergunta que surgiu “Como concretizar a representação, numa curta-metragem em cinema de animação de autor, entre o ato criativo e a reflexão no

ato de fazer?”, englobada pelo subtítulo *uma representação gótica expressionista do outro, em cinema de animação de autor*, e pelo título *processo criativo / ENTRE /convite à produção*, ganha uma resposta que só pode surgir como sendo pessoal e própria do artista-pesquisador emaranhado no processo de trabalho e na exploração realizada dentro de determinadas fronteiras. A pergunta colocada torna-se definição de uma direção, de procura de um caminho e metodologia próprios, que resulta, não numa resposta direta, mas numa descrição de procura de respostas, potencialmente encontradas e potencialmente falhadas, por a procura do artista-pesquisador ser avançar nas suas questões próprias.

O corpo da curta-metragem será como um *eu* surgido da exploração. Representado, com corpo próprio, resulta de escalas e escamas (percurso com paragem para produção e com produção abandonada, noção surgida a partir da palavra inglesa *scale*). Liberto, desafia a nova produção.

Concretizar uma representação numa curta-metragem em cinema de animação de autor, implica antes de mais, perseverança e presença de espírito. Todo o processo de procura do grafismo adequado, o porquê de ser aquele e não outro, todas as tarefas assumidas pelo autor, todas as decisões a tomar (mais objetivas ou mais subjetivas) fazem com que, a tempos, o volume de trabalho pareça avassalador e impossível de concretizar. Perseverança será uma característica a cultivar ao longo de

um projeto desta natureza. Uma curta-metragem em cinema de animação é um projeto que poderá demorar anos a concretizar. Torna-se necessário compreender a totalidade das tarefas a realizar (mesmo que não haja ainda uma decisão tomada sobre como as realizar), ter noção da totalidade dos prazos a cumprir (por as tarefas estarem dependentes umas das outras), torna-se necessário compreender (ou pelo menos ter, inicialmente, a noção) do trabalho a ser produzido pelo autor e do trabalho a ser produzido por outros, sob a sua supervisão. Há que ter uma noção clara do que se pretende com o filme de animação. A visão será a do autor, sendo ele quem decide quando aceitar ideias e *inputs* externos à sua visão, pois só o autor saberá, ou intuirá, o que faz ou não sentido e o porquê. De forma mais ou menos consciente, a partir da altura em que determinado caminho começa a ser trilhado com alguma segurança há decisões, inicialmente intuitivas, que mais tarde encontram uma justificação dentro do corpo do projeto. Apontando caminho, tudo o resto é trabalho, tal como pintar, desenhar ou esculpir têm uma vertente de trabalho, de concretização, inspirada mas que não depende apenas da inspiração.

SÓ, surge como uma produção autoral, concretizada com apoio do ICA e com recurso à produtora Filmógrafo. A minha experiência com este projeto de cinema de animação de autor leva-me a refletir que a concretização do mesmo dependeu de vários fatores, que passarei a enunciar:

- 1- Compreender o que se vai produzir, e o porquê da produção;

- 2- Compreender a dimensão do projeto e os meios disponíveis para o concretizar;
- 3- Dividir a totalidade do projeto em tarefas menores, como forma de gerir recursos e de orientar a produção das várias fases do projeto;
- 4- Articular o trabalho, a produção e os prazos com todo e qualquer interveniente no projeto;
- 5- Partilhar opiniões com quem parecer correto e útil, pares e não-pares, refletindo e aplicando o que seja pertinente;
- 6- Ganhar certezas e avançar em cada parte que possa já estar em processo de resolução;

Sendo um estudo em arte, acresceu:

- 1- Equacionar o tempo necessário para refletir cada passo da produção, e não somente produzir;
- 2- Produzir em paralelo, permitindo contaminações e questionamento por ação de agentes estranhos à produção específica da curta-metragem;
- 3- Permitir avanços e recuos nas várias fases da produção, para o caminho a seguir ser clarificado;

Enquanto elemento presente em todas as fases da produção, ganhei consciência da forma como os prazos a cumprir, a vontade de concretizar algo e a incerteza do caminho a seguir, por vezes se tornam incompatíveis. Da planificação feita inicialmente, alguns prazos foram cumpridos com rigor, outros não, fruto de hesitação na tomada de decisões, de necessidade de maior pesquisa e/ou experimentação para

permitir a tomada de decisões mais conscientes e coerentes. O caminho mais correto foi-se revelando, um passo de cada vez. A quase total liberdade da abordagem artística que levou à concretização deste projeto, quase impediu a concretização do mesmo em alturas de maiores dúvidas. Houve a necessidade imperativa de criar metas e de as cumprir. O trabalho em construção apontou o caminho para a construção do seu corpo, único. Houve que saber parar, respirar, aprender, tentar, aplicar de novo.

Os conceitos operatórios teóricos e práticos em *SÓ*

Pretendo realizar uma pesquisa em arte, concretizando uma curta-metragem em cinema de animação, enquanto artista-pesquisador em artes visuais, por um processo contínuo e ininterrupto entre a prática e a teoria. Enquanto artista-pesquisador não parto à procura de respostas, procuro simplesmente avançar nas minhas inquietações. A dimensão teórica e prática da obra irá revelar-se como procura de uma linguagem, própria do artista-pesquisador.

Na procura de um corpo próprio para a curta-metragem de cinema de animação *SÓ*, como procedimentos instauradores da obra, surgem os conceitos operatórios:

- 1 – A compreensão do trabalho próprio do artista-pesquisador, fruto de produção de trabalho, teorização e nova prática, sem pressupor a existência de uma metodologia estabelecida de antemão;

- 2- A exploração de uma ideia no domínio específico do cinema de animação, que levando a um conceito, seja já pensada embrenhada no processo cinematográfico, procurando compreender as especificidades do tipo de produção;
- 3- A colocação em prática de códigos concretos e a articulação de significados, resultantes de pesquisa e dos processos próprios do artista-pesquisador;
- 4- A exploração da noção de *eu e outro*, um *outro* que surge sempre por referência ao humano, podendo ou não manter-se, cuja identidade estará traçada no interior do *eu*, por alguma razão ameaçada de dissolução e caos, permanecendo oculta mas pronta a manifestar-se;
- 5- A noção de corpo como algo maleável composto por forças em equilíbrio temporário, que poderá ou não, estar interligada com uma noção de socialização;
- 6- A representação gótica expressionista do *outro* que, por ação das referências do artista-pesquisador, revele o corpo material e plástico próprio da curta-metragem de cinema de autor, um ponto de vista particular;

A metodologia a utilizar para atingir os objetivos a que me proponho.

Na pesquisa em ciência, o objeto da pesquisa tem de ser preciso e definido, para que seja reconhecível por outros. O pesquisador demonstra a forma como a pesquisa se liga a informação já existente

acerca do objeto da pesquisa, apresentando o que já é conhecido acerca do assunto. O pesquisador usa metodologias, normalmente previamente testadas, como base para chegar a conclusões e para as explicar. Deve existir, no entanto, espaço de manobra para ser criativo nas abordagens e potenciar a criação de caminhos diferentes, pois a pesquisa em ciência deve apresentar algo novo acerca do objeto de estudo, algo que não tenha sido escrito antes ou algo que não tenha sido anteriormente apresentado daquela forma. A pesquisa deve então conter algo de novidade, tal como deve fazer o pesquisador sentir-se um especialista em determinada matéria, devendo os resultados ser aplicáveis, úteis para outros. A importância da pesquisa em ciência relaciona-se com a forma como será referenciada futuramente, por outros nas suas práticas e pesquisas próprias, no respetivo campo.

No livro *Artistic Research – Theories, Methods and Practices* (Hannulah, Suoranta e Vadén, 2005), os autores falam acerca da pesquisa em arte. A pesquisa em arte é sempre uma reflexão direta da prática no campo da arte. A prática inclui em si significados teóricos, podendo ser ela mesma objeto de estudo e de pesquisa, levando à procura de métodos que sejam adequados à sua descrição e valorização. A construção teórica ocorre inserida numa prática, estando prática e teoria sempre interligadas, pois a prática do artista define um território próprio, um determinado grupo de habilidades, de perícias, conhecimentos e tematizações formam uma região, com um núcleo e com fronteiras. Cada artista trabalhará na sua determinada região, à sua determinada maneira, e os fenómenos, eventos e entidades incluídos nesta região só

poderão ser definidos e compreendidos quando envolvidos pelas suas fronteiras, consistindo a prática do artista numa determinada forma de produzir algo, modos de agir e ações que se tornam evidentes. Teorizar acerca da prática do artista leva à criação de crítica e pensamento, tornando-se a prática criativa crítica criativa, sendo que prática e crítica se reorganizam. A análise teórica da prática leva a nova prática, aplicando as conclusões obtidas, baseando-se o artista em escritos e análises anteriores como forma de criação da base para a análise do próprio trabalho e percurso, surgindo o trabalho e o percurso com determinadas suposições e contextos, que influenciam a prática, direcionando-a, ou redirecionando-a.

O trabalho e o artista estarão sempre relacionados, havendo como um círculo hermenêutico entre elementos conceituais e elementos materiais. A análise do trabalho *em produção* revela as problemáticas presentes, forçando o pesquisador a procurar, a aprender, a produzir a aprendizagem que se irá refletir (e ser refletida) novamente.

Surge a questão sobre como tornar a experiência, na prática a experimentação do artista-pesquisador, relevante para que possa ganhar a designação de “pesquisa”. O início da exploração é dado por determinado interesse num fenómeno, evento, imagem, exploração,... uma inquietação. Este interesse ou inquietação irá pela exploração tornar-se o objeto da pesquisa, levando à criação de corpos através da exploração em contínuo (produtos da pesquisa).

Na pesquisa em artes, a metodologia será como um mapa que informa o artista-pesquisador e o leitor da pesquisa acerca da direção assumida

por esta, e acerca do porquê da direção. Este mapa deve conter o ponto de partida, a progressão e o resultado final da pesquisa, da exploração realizada. O resultado final não será a resposta direta a uma pergunta pré-estabelecida, será sim a produção de questões adicionais e a descrição de respostas tentadas e falhadas. A pesquisa em artes não procura respostas definitivas, procura novas questões, procura diferentes ou novos pontos de vista que possam surgir da exploração.

Na procura de uma metodologia para a análise da pesquisa em artes visuais, importa perceber o que se revela pela prática, e o que é revelado pela prática. Quais os métodos práticos utilizados para esse revelar (os processos), quais os meios utilizados para esse revelar (o produto da pesquisa), e a forma como estes dois processos se encontram, se tratam ou se negam.

Verbalizar o revelado permite lançar o ato de comunicação acerca da pesquisa. Permite questionar, permite avaliar. Em artes visuais, o trabalho pode-se revelar sem que se produza verbalização. O trabalho em artes visuais difere do trabalho de produção científica, não necessitando de produzir interpretação ou justificação.

Neste quadro produz sentido desenvolver várias explorações em paralelo, sendo que, vindas de uma mesma inquietação, acabarão por se contaminar, clarificando o que existirá de comum, de diverso em cada uma e com esse processo provocar o avanço das questões do artista-pesquisador, por este ser alguém que procura avançar nas suas questões próprias, num determinado território de exploração. Cada objeto, fruto de cada exploração, deverá ganhar um tempo de pausa,

para de seguida ser refletido, uma reflexão que deverá ser produzida com algum distanciamento por parte do artista-pesquisador, mas sempre imbuída dos processos presentes na criação do seu corpo.

Entre, exploração concretizada como obra em processo de construção com um ponto de partida (a intenção de criar e compreender o que poderá ser a concretização da representação numa curta-metragem em cinema de animação de autor) e um ponto de chegada (a curta-metragem em cinema de animação de autor *SÓ*, fruto de determinada vivência e trajetória de exploração, criada entre o ato criativo e a reflexão no ato de fazer), fica circunscrita por estar produzida, mas não se fecha na sua produção.

Entre, será um percurso com espaços de reflexão e espaços de produção incluídos na obra final ou abandonados ao longo da obra em construção. Reflexão e produção concretizadas de forma encadeada ou em simultâneo. Intitulei a tese escrita como *processo criativo / ENTRE / convite à produção*, por existir uma íntima ligação entre ato criativo e ato de produção na forma como desenvolvo trabalho. *SÓ*, torna-se resposta ao convite lançado no início do texto, entre a ação e a reação. Ao longo da exploração, a ideia tornou-se clara, os conceitos operatórios tornaram-se presentes, as influências e as decisões tomadas territorializaram a curta-metragem. A planificação de trabalho serviu como guia para a execução das diversas tarefas de concretização da curta-metragem. A visão do artista-pesquisador para a curta-metragem tornou-se clara e objetiva, ao mesmo tempo que algumas noções como a representação do rosto como território em devir, o

monstro que surge para que se possa pensar o humano, ou a pele como possível fronteira entre o *mesmo* e o *outro*, clarificaram e territorializaram a exploração. Cada decisão, cada exploração de trabalho, cada passo intuído ou consciente, leva à criação de um corpo próprio.

Pretendo concretizar a curta-metragem em cinema de animação de autor, partindo dos conhecimentos e competências adquiridos previamente, deixando que os procedimentos práticos por mim já descobertos, e a descobrir, tornem claras quais serão as pesquisas específicas a realizar para compreender o trabalho em produção. As decisões tomadas na prática tornar-se-ão conscientes e claras aquando da sua concretização e/ou posteriormente, aquando da reflexão escrita. Existindo toda uma produção paralela, por ao longo da produção deste projeto eu não me dedicar exclusivamente à sua concretização, surgirá conseqüentemente uma contaminação que, espero, potencie um constante raciocínio de caminhos alternativos e opções, de possibilidades a ser ou não exploradas.

Considero-me um produtor, alguém da prática, que questiona as suas certezas e pesquisas no ato de fazer, que analisa e/ou intui os resultados e avança nas suas experimentações e questões próprias.

Ao longo da produção da curta-metragem em cinema de animação recolho textos e informação, conforme que com eles me cruzo, sendo a análise dos mesmos a base para a construção da fundamentação teórica. Os textos e escritos que se me apresentaram ou que me foram apresentados ao longo dos trabalhos que compõem a exploração que

perfaz o objeto em produção, surgirão ao longo da descrição do percurso realizado e das minhas reflexões, como escritos pelos autores, descritos segundo as minhas leituras e/ou segundo a minha interpretação, pessoal, dos mesmos. Por vezes, alguns dos textos clarificam ou reforçam ideias e conceitos referidos em capítulos anteriores, e por vezes acrescentam novas informações por os autores os desenvolverem em diferentes direções, permitindo-me diferentes cruzamentos.

Não pretendo analisar ou explicar profundamente o objeto resultante da exploração. Interessa-me que o trabalho produzido e a reflexão clarifiquem como este surgiu e potenciem nova experimentação.

Como método de registo e arquivo das opções tomadas, dos raciocínios e das possibilidades de caminho, ao longo do estudo registei esboços, estudos de personagens e cenários, planificações de *storyboards* e referências visuais num diário gráfico próprio, fotografei trabalho produzido e arqueei estudos de movimento e ciclos de animação. Recolhi textos e publicações à medida que com eles me cruzei ou me foram referenciados ao longo da realização do estudo. Cruzei referências e procurei pedir opinião e *feedback* a pares, sempre que possível.

ENTRE [construção]

ACÇÃO

ideia

produção

processo

cinema

captacao de imagem

ilusão de movimento

animação

ilustração

narrativa gráfica

desenho

CONCEITOS OPERATÓRIOS

teóricos

práticos

processo de trabalho como artista

eu

outro

exploração paralela

matéria

URIK

CONTAMINAÇÃO

EXPLORAÇÃO

ENTRE [descoberta]

REAÇÃO

Entendo a produção em cinema de animação de autor como cruzamento de conhecimentos e de técnicas. Compreendo o cinema de animação como área de produção consciente, objetiva e direcionada, que coloca a criação artística e a comunicação em diálogo. Compreendo que a produção artística contemporânea não tem como imperativo a presença da mão do autor, mas pressuponho a produção a realizar como resultado da minha produção e do acompanhamento direto em todos os processos de produção e de tomadas de decisão. Proponho concretizar a minha exploração situando-me como autor que reflete sobre um processo, entendendo como autor: aquele que tem a visão do objeto a criar. Aquele que parte de uma intenção que se revela exploração, quer o corpo do objeto a criar e o território da produção estejam à partida definidos ou não. Interessa-me compreender e refletir, enquanto autor, a forma como o corpo da obra ganha forma, como se torna autónomo do artista-pesquisador, em consequência de um caminho percorrido.

No ato de produção, na interação entre a matéria a ser trabalhada e quem a trabalha existe um espaço de aprendizagem que permite potenciar raciocínios e conhecimentos que vão para além da mera execução de uma tarefa ou da concretização de um objetivo, resultando num processo criativo, fruto de opções tomadas e de uma abordagem pessoal, definida pelo autor, própria do autor. A abordagem do autor revela-se no próprio trabalho, produzido e influenciado pela vivência de quem o cria, pela experimentação realizada, pelas condicionantes existentes, pelos fundamentos presentes durante a execução do trabalho, influenciado pelo tempo durante o qual ganhou um corpo

próprio. Produzir reflexão acerca do processo de construção de determinado trabalho, acerca do próprio trabalho *em* construção, revela-o como resultante de tomada de decisões, revela-o como dono de um corpo próprio (que não poderia ser outro), referente ao autor e á continuidade da sua exploração, mas independente do mesmo. A reflexão (escrita e/ou visual) leva a questionar e a apurar as verdades do autor, leva à compreensão dos caminhos que se mantêm presentes ao longo de vários atos de produção e dos caminhos que, sendo verdades em anteriores trabalhos deixaram entretanto de o ser, fruto da exploração contínua, do percurso realizado e de novas explorações. Interessa-me a produção, a prática, interessa-me olhar a obra como imbuída de um conjunto de decisões tomadas ao longo de um tempo, olhar a obra como resultante de um conjunto de opções tomadas ao longo de trabalho e pesquisa, com algumas decisões a serem compreendidas de imediato e outras a serem descritas e compreendidas posteriormente. Interessa-me olhar os processos de decisão estando dentro dos mesmos, por dentro, analisando e explicando o essencial.

CAPÍTULO I – Leituras e enquadramentos

Refletir sobre o processo de criação

A exploração que pretendo concretizar surge de uma procura pessoal em que a produção prévia indica caminho e influencia a produção seguinte, em que por exemplo, uma imagem produzida anteriormente serve como base para a criação de uma outra imagem, em que um produto produzido de uma determinada forma ou em determinada técnica influencia e serve de base para a produção de outro produto, numa técnica distinta ou similar, numa exploração continuada que os une. Sendo eu o artista-pesquisador toda a minha produção surge influenciada pelo meu percurso, pelas minhas áreas de interesse e pela minha vivência diária. Como tal, todos os processos de trabalho e todas as aprendizagens se influenciam e questionam de alguma forma. Algo vindo da minha vida profissional poderá questionar ou revelar algo na exploração em artes visuais, algo da exploração a realizar em cinema de animação poderá questionar e revelar algo na exploração plástica relacionada com a representação de rostos. Descrevendo o desenvolvimento de trabalho e analisando partes do objeto de estudo produzido, refletindo o processo de criação, irei refletir como no meu trabalho a prática influencia as tomadas de decisão seguintes. Irei procurar compreender de que forma o processo de trabalho específico da produção da curta-metragem de cinema de animação de autor e a produção plástica paralela a esta produção influenciam o trabalho

resultante, por se contaminarem. Irei também refletir sobre a produção como instauradora dos princípios teóricos presentes no trabalho finalizado.

Entendo ter uma visão turvada e não objetiva, por enquanto autor estar completamente imerso nos processos de trabalho, nas descobertas e nas indicações que me permiti ou me foram permitidas identificar. Recorro a autores e textos cuja leitura e reflexão ajudaram ao longo do projeto a encontrar as fronteiras da exploração e os parâmetros para a análise do objeto em construção. Autores como Gilles Deleuze, pelas reflexões produzidas acerca do ato de criação e acerca do cinema, Sandra Rey, pelas suas reflexões acerca da produção em arte, da definição de artista-pesquisador e da definição de conceitos operatórios, Ieda Tucherman, pela reflexão acerca da identidade, acerca do *eu e o outro*, e José Gil, pela reflexão acerca do monstro, identidade, retrato e da representação do corpo na contemporaneidade. Os escritos destes autores foram essenciais para compreender o que será criar em cinema, na procura de definir os conceitos operatórios teóricos e práticos presentes na curta-metragem em cinema de animação *SÓ*, o que será concretizar um projeto de doutoramento como artista-pesquisador e como a curta-metragem em cinema de animação de autor se insere e resulta do trabalho que desenvolvo, a partir de uma noção de identidade em transformação. Na procura de compreender e registar conceitos e ideias que têm especificamente a ver com o meu percurso (entre *design*, ilustração, desenho, banda desenhada, artes plásticas), surgem escritos de outros autores como Jean Genet, Amin Maalouf,

Claude Dubar, Arno Gruen, Roger Sabin, Phillip Meggs & Alston Purvis, Steven Heller & David Chwast, Daniel Pinna, Larra Anderson, e artistas como Chuck Close e Jorge Molder. Sendo este o conjunto base de autores a que recorri, surgem ao longo da tese referências a outros autores consoante as temáticas específicas.

Festivais

A curta-metragem em cinema de animação de autor, *SÓ*, após ganhar corpo próprio, sendo agora uma escama e já não uma escala, ganhou também uma vida autónoma. Independente do artista-pesquisador, das suas explorações, questões ou presença, percorre o mundo. Até julho de 2014 a curta-metragem em cinema de animação de autor foi selecionada para os festivais 24fps 2013 (Índia), com nomeação para a categoria *Best Animated 2D/3D Short Film*, AVANCA 2013, selecionado na categoria *Prémio Competição AVANCA*, Golden Kuker-Sofia (Bulgária), com seleção para o *Information program*, FESTin (Lisboa), Future Film Festival 2014 (Itália), Cartoon Club – International Festival of Animation Cinema and Comics (Itália), ANIMASIVO experimental animation CONTEST (México) e FIFEM (Canadá). A exploração plástica resultou em trabalhos expostos como parte das exposições coletivas: *Implosão*, no espaço Silos (CERES), em Caldas da Rainha e *Ilustra*, no Museu da Imagem em Movimento (m|i|m|o), em Leiria.

Mundos ficcionais

Kate Messner (s.d.), escritora de thrillers científicos para crianças e jovens adultos, na sua lição *TED ed – Lessons Worth Sharing*, intitulada *How to build a fictional world*¹³ (Messner, 2012), afirma que, tal como na vida real, os mundos ficcionais operam implicitamente dentro de um conjunto de regras físicas e de sociedade, regras que tornam esses mundos credíveis, explicáveis e exploráveis. Os autores de ficção científica e de fantasia, literalmente constroem mundos, criam regras, mapas, linhagens, culturas, linguagens, universos, universos alternativos dentro de universos, e a partir desses mundos criam história a seguir a história. Quando bem feito, os leitores conseguem compreender os mundos ficcionais e os seus objetivos tão bem como as próprias personagens que neles vivem. A imaginação e a capacidade de, figurativamente viver num mundo próprio, serão requisitos para começar o processo de escrita. Messner explica o seu processo para a criação de um mundo ficcional: começa por definir um tempo e um espaço, seja num mundo de fantasia ou um cenário futurista no mundo real é importante saber onde se está, seja passado, presente ou futuro. Messner tem o hábito de criar uma linha de tempo explicativa de como o mundo ficou tal como é apresentado ao leitor, dos eventos passados que moldaram aquele mundo. Por um processo de *brainstorming*¹⁴,

¹³ Messner, K. – How to Build a Fictional World, *TED ed – Lessons Worth Sharing*. Disponível [em linha] em: <http://ed.ted.com/lessons/how-to-build-a-fictional-world-kate-messner>

¹⁴ *Brainstorming* (tempestade de ideias) é um método usado para testar e explorar a capacidade criativa, resolver problemas específicos, desenvolver ideias e projetos, por junção de informação e estímulo do pensamento criativo.

Messner cria respostas a questões que moldam os detalhes do mundo fictício, as regras em ação nesse mundo, sejam regras de organização social, valores da sociedade ou regras da natureza. Respostas a questões como o clima existente, onde moram os habitantes deste mundo, como é o seu dia-a-dia, que tipo de tecnologia existe, que relações criam entre eles e com a natureza do seu mundo. Messner aconselha a investir tempo nas tarefas que definem o mundo fictício, a investir tempo na criação das respostas que moldam o mundo onde as personagens se irão mover. Quando o mundo fictício estiver definido o suficiente para que consiga mostrar-se coerente aos olhos do leitor, as personagens poderão começar a habitar o mundo, a interagir com o mundo e entre si. Surgem então questões sobre as interações que poderão surgir, os conflitos que poderão emergir. É das respostas a estas questões que surgirá a história a contar.

Procura

No intuito de definir parâmetros para a análise do objeto em construção, procuro compreender o que serão conceitos operatórios teóricos e práticos presentes na curta-metragem de cinema de animação *SÓ*, procuro compreender o que será criar em cinema, o que será concretizar um projeto de doutoramento como artista-pesquisador, e como a curta-metragem de cinema de animação de autor se insere no trabalho que desenvolvo, a partir de uma noção de identidade em transformação.

Os textos foram, tal como o trabalho, sendo descobertos e refletidos ao longo da exploração. No processo de escrita, as partes que se vão cruzando e complementando ao longo da exploração, os fragmentos de informação, são aplicados e influenciam o trabalho em construção.

Pretendo desvelar os textos ao longo da escrita, como os descobri, compreendidos ou em processo de compreensão, como verdades temporárias ou conclusões temporárias retiradas do processo de leitura, compreensão e reescrita.

Escrevendo a partir das ideias expressas pelos autores que referencio e cruzo, separei a informação por blocos sintetizados por títulos curtos, que me remetem para ideias a organizar mentalmente e a ter presentes como parte integrante do trabalho em construção. Ao longo do texto escrevo maioritariamente na primeira pessoa, como artista-pesquisador em processo de descoberta. Pressuponho vir a compreender o aparecimento de momentos em que a produção, direcionada, não podendo ou não devendo resultar somente do trabalho do autor, se deva abrir à colaboração de outros. Pressuponho que, em consequência do desenvolvimento da curta-metragem em cinema de animação, da pesquisa dos conceitos que surjam aquando da produção, e da reflexão escrita surja um outro produto artístico, fruto da pesquisa e teorização realizadas ao longo da concretização da curta-metragem e fruto da continuidade de explorações concretas. Pretendo que, surjindo esse segundo produto, este ganhe um corpo próprio, referente mas diferenciado da curta-metragem em cinema de animação de autor, por

pressupor que resulte de uma inquietação surgida da reflexão e do trabalho desenvolvido.

Jean Genet (1910–1986), escritor, poeta e ativista político francês, ao escrever sobre a arte de Alberto Giacometti (1901–1966), artista suíço, reconhecido pelas suas esculturas e desenhos de figuras humanas, afirma que esta parece querer revelar uma ferida, secreta, dos seres e das coisas, uma ferida “...singular, diferente para cada qual, escondida ou visível, que todos os homens guardam dentro de si, preservada, e onde se refugiam ao pretenderem trocar o mundo por uma solidão temporária mas profunda.” (Genet, 1988: 18). Uma ferida assim, que inquiete, que leve à procura dessa solidão, temporária mas profunda, será a inquietação que move o artista, o pesquisador, que leva a que haja uma produção continuada.

Regras

No texto *Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes* (Rey, 2002), a autora começa por definir o objeto de arte como sendo o produto resultante de um processo híbrido.

Na produção de objetos de arte não existe um conjunto de regras universalmente aceites que balizem a produção artística. O processo de produção de uma obra artística está pleno de decisões que resultam de um conjunto de operações técnicas e teóricas cheias de cruzamentos, por vezes inesperados, de procedimentos e de conhecimentos. Como não existe um conjunto de regras únicas ou um corpo teórico que

consigam estabelecer os parâmetros da produção para todos e para cada artista, a produção em arte implica um processo em que cada um cria o seu modo de fazer.

Prática e teoria

Sandra Rey (n.1953) define a existência de dois tipos de pesquisa em artes visuais: a pesquisa em arte e a pesquisa sobre arte. A pesquisa sobre arte é a pesquisa realizada por teóricos, críticos e historiadores, a pesquisa que parte da obra de arte como objeto de estudo para produzir estudos históricos ou análises diversas. A pesquisa em arte é aquela realizada pelo artista-pesquisador a partir do processo utilizado para o desenvolvimento do trabalho artístico. A pesquisa em artes visuais implica um processo de comunicação e influência ininterrupto entre a prática e a teoria. Os conceitos retirados do processo prático são estudados pela teoria e novamente levados à prática, num processo contínuo de produção, de trabalho e de formação de conteúdo.

Presença

A obra surge como um elemento ativo na produção de determinado significado, influencia a sua produção. Não pretende ser um resultado ou uma ilustração de um determinado significado, é a forma e o corpo da produção do significado. A obra leva o artista a refletir sobre coisas que não serão possíveis de refletir sem a presença da obra. A obra que

ganha presença física, corpo, interpela o autor. Questiona-o e leva-o a repensar opções e caminhos, certezas e teorizações. Algo que não será possível sem a presença da obra produzida. Sandra Rey identifica três dimensões, mais ou menos visíveis, na instauração de uma obra. A primeira, que se processa no nível do pensamento, é abstrata e tem a ver com raciocínios, conceitos, esboços e anotações, intenções que se poderão ou não concretizar. A segunda, a dimensão da prática, é composta pelas manipulações técnicas, os procedimentos, reações dos materiais e processos tecnológicos usados ou criados para dar corpo à obra. A terceira diz respeito à obra em processo de formação, à forma como tudo se mistura e influencia, à margem de manobra que durante o processo de instauração da obra a pode alterar, criando uma nova direção, “os acasos que podem redirecionar o processo” (Rey, 2002: 124).

Artista-pesquisador

O artista que realiza uma pesquisa, desenvolve-a como produtor de objetos candidatos a valor artístico, dentro de um questionamento, de uma visão particular que se propõe refletir sobre aspetos da cultura e da própria arte. O artista-pesquisador não procura respostas, procura avançar nas suas perguntas. A arte produto de pesquisa não pretende repetir fórmulas, pretende reposicionar questões ou apresentá-las de uma nova forma. Segundo Sandra Rey, o artista-pesquisador provoca um deslocamento do campo específico de conhecimento que é

delimitado pelas artes visuais. Fala de deslocamento e não de avanço, por ser questionável a noção de progresso em arte, sendo que a arte é também e sempre um produto da sociedade e da tecnologia.

Ponto de vista

Sandra Rey afirma que cada obra é como um icebergue, com uma parte visível, tornada presente pelos materiais e formas, suportada por toda uma grande parte que fica submersa, de conceitos, pensamentos e ideias. Sendo a parte submersa que diferencia a obra de arte de qualquer outra produção, nem sempre ela se torna explícita no objeto de arte concretizado. No entanto, toda a obra de arte contém em si mesma toda a sua dimensão teórica. A dimensão teórica da obra revela-se pela colocação em prática de conceitos e pela maneira como estes se revelam em termos materiais e plásticos. Não como ilustração de alguma ideia ou conceito, mas como procura de uma linguagem, pois é próprio da arte contemporânea a procura de um ponto de vista particular, diferenciado, pela criação de linguagens. O artista plástico ganha um ponto de vista diferenciado ao produzir corpo de trabalho, é a produção em contínuo, a experiência, que faz com que o artista possa ter um ponto de vista diferenciado, um ponto de vista que surge do confronto com o processo de criação. No processo de criação estão incluídas as vivências do artista, a sua subjetividade, e questões de arte e cultura, sendo desta mistura que surge a linguagem.

Corpo da obra

Rey afirma que a pesquisa em artes visuais parte da maneira como a obra é feita, sendo que os conceitos se evidenciam na forma como a obra ganha corpo. A forma como é instaurada potencia articulações daquela obra com outras ou com séries de outras, com os processos usados e com o campo específico de conhecimento abordado pela obra.

Conceitos operatórios

Uma obra só o é por não ser um mero objeto de estética, tendo a ver com a concretização de ideias, de conceitos, tendo a ver com exploração. Tem a ver com a mão do artista, não necessariamente num sentido estrito mas com toda a vivência física e mental imbuída no processo do qual resulta a obra. Existem então procedimentos instaurados, não apenas técnicos mas também da ordem do espírito, por serem concretizações de pensamentos, visualização de ideias. Aos procedimentos instauradores da obra, que implicam a operacionalização de conceitos, Sandra Rey chama conceitos operatórios.

Linguagem

Falando da obra como instauradora de linguagens, Sandra Rey fala acerca do conceito de linguagem que, em arte contemporânea tem a ver com a colocação em prática de uma série de códigos formais ou visuais,

concretos ou em forma de representação, e na articulação de significados pelos quais o artista manifesta a sua subjetividade. O artista comunica na obra de arte e não pela obra de arte. Materializando um conceito, o artista fá-lo à sua maneira, colocando em prática toda uma subjetividade individual que se torna uma verdade própria, uma essência manifestada naquela obra. Rey cita o filósofo alemão Martin Heidegger (1889–1976), afirmando: “A obra instaura um mundo” (Rey, 2002: 127).

Produzir

Avançando para a questão da definição do verdadeiro e do falso em arte, Sandra Rey dá o exemplo de Paul Cézanne e de Vincent Van Gogh, artistas cujo reconhecimento foi tardio, vindo a acontecer já fora do seu tempo. Quem, depois de Marcel Duchamp, cujo trabalho ajudou a redefinir os parâmetros da criação em artes plásticas na primeira metade do século XX, pode realmente definir o que é ou não é arte? Talvez a questão a colocar seja quando existe arte e não o que é arte, afirma Rey. A obra de arte produz questões, sejam elas acerca de onde, quando ou como um objeto banal de torna objeto de arte, acerca do objeto instalado (quando é um objeto instalado ou quando é simplesmente um objeto num espaço). A obra de arte contemporânea não oferece respostas, oferece sim, questões. É na articulação das questões que a obra ganha o seu valor. O seu vigor reside na capacidade de produzir significantes. Contrariamente ao que acontece

na ciência, em arte o importante é a instauração de uma verdade. Não é a procura ou a confirmação de uma verdade, mas a instauração de uma, pois mesmo usando padrões científicos, a pesquisa em artes visuais tem padrões próprios por não pressupor a existência de uma metodologia estabelecida de antemão. A metodologia estabelece-se à medida que o projeto se desenvolve. O pesquisador inicia um caminho pessoal em que constrói o objeto de estudo à medida que desenvolve a sua pesquisa. O objeto de estudo em produção é que leva às questões que são investigadas pela teoria. A pesquisa teórica lança-se assim sobre a obra em desenvolvimento e não sobre a obra acabada.

O objeto como devir

A obra a surgir, que inicialmente é só uma intenção, torna-se possibilidade que ganha corpo por tentativa e erro, por teste e opção, por sucessiva pesquisa e reflexão. Depois de um conjunto de operações, surge. A pesquisa em artes visuais apresenta o objeto no seu estado final, produzido, mas como devir, em constante formação e transformação. A obra se fazendo, como Rey chama à obra em processo de construção, é a obra com um ponto de partida definido e com uma trajetória. Não tem um ponto de chegada declarado, é uma expressão de liberdade – a criação de um artista, indivíduo – que engloba o ato de errar, parte da construção da obra e da sua eficácia (errando, o reconhecimento do erro leva à sua correção). A forma como a obra é feita constrói os seus significados. O erro deve ser entendido como

aproximação e não como engano. O erro aponta o caminho daquela obra em particular e, potencialmente, de outras que virão a surgir. Na arte contemporânea, a compreensão do trabalho de um artista passa pela compreensão do seu método de trabalho, deverá haver uma noção do que o artista se propôs a fazer e como chegou ao resultado. Rey diz haver “um ponto de cegueira na produção de um artista, e é nesse ponto que a obra se processa e, conseqüentemente me processa.” (Rey, 2002: 130). A obra é produzida numa troca desenfreada entre ordem e caos. Essa é a luta do criador, e é a obra a ganhar corpo.

Instrumentos

Definindo alguns instrumentos para a análise de uma obra em artes visuais, Rey refere a necessidade de um equilíbrio entre a sensibilidade e a racionalidade por parte do artista-pesquisador, de forma a não deixar a obra ficar presa a normas e condutas externas a ela mesma. Para a análise da própria obra e das obras de artistas que entrem em relação com o trabalho, aconselha como instrumentos: verbalizar e contatar com outros, de forma a tornar explícitos conceitos e ideias; criar estratégias para o trabalho, realizar parte do trabalho e refletir antes de partir para a parte seguinte ou realizar a totalidade e refletir de seguida, manter um diário ou apontamentos, algo consciente e que funcione para o artista-pesquisador procurar direções e tomar decisões; prestar atenção às contradições e ambigüidades, por normalmente revelarem pontos essenciais a esclarecer, a compreender ou a descobrir;

juntar dados para a pesquisa teórica, procurar as informações corretas dos autores e obras, usando as obras e os escritos dos artistas para procurar ir além do óbvio; redigir pequenos ensaios, como preparação para a escrita; procurar ter profundidade, clareza, mas também poesia; procurar a apresentação criativa dos resultados, pois por ser uma pesquisa em artes visuais o resultado é um trabalho criativo e deve ser potenciado como tal. Mesmo havendo uma parte escrita que deva obedecer a determinadas regras, a apresentação deve ter sempre em conta a obra produzida. Sandra Rey termina o texto com uma observação: partindo de pressupostos de seriedade para a produção e análise de uma obra, é o fator criativo que fará avançar a produção. São a descoberta e o entusiasmo que levarão ao ultrapassar de obstáculos. O artista-pesquisador perceberá estar realmente a produzir quando o fizer de forma alegre.

Impureza

No texto *A dimensão crítica dos escritos de artistas na arte contemporânea* (Rey, 2011), a autora começa por afirmar que, no trabalho voltado para a pesquisa de artistas, desenvolvido em pós-graduação, os fundamentos conceituais do trabalho de arte são indissociáveis dos procedimentos técnicos. A arte contemporânea é uma arte impura, por muitos dos processos artísticos contemporâneos já não pressuporem um saber fazer técnico e específico das artes plásticas, como anteriormente acontecia com a aprendizagem do desenho, da

pintura, da escultura, da gravura, nas escolas de belas-artistas até meados do século XX. Hoje, para desenvolver uma produção em artes visuais, torna-se mais necessário fazer pesquisa em arquivos, bibliotecas e laboratórios, que passar horas a fio a desenhar diante de um modelo vivo ou de uma natureza morta. O conhecimento específico da área e as especificidades técnicas das categorias tradicionais da arte deixaram de ser imprescindíveis para produzir arte. A natureza da própria arte é estar em sintonia com aspectos da cultura e do desenvolvimento científico da sociedade onde se insere. Com todo o desenvolvimento tecnológico contemporâneo, o desenvolvimento dos meios de comunicação, das ciências, e a globalização, procedimentos técnicos vindos de outras áreas são assimilados, deslocados, e apropriados pelo campo das artes visuais. O ofício dos artistas plásticos, na contemporaneidade, dá lugar às mais diversas hibridações e contaminações, reforçando o papel dos conceitos, que passam a realizar uma tarefa metodológica, anteriormente ao encargo das tradições disciplinares das anteriores categorias da arte.

Conceitos

Os conceitos, sendo bem definidos e claros, servem como um instrumento para pensar a inserção da produção pessoal no campo da arte e dos seus possíveis desdobramentos. Na arte contemporânea, os conceitos não são algo estanque, não são isentos de contradições e podem perder sua validade. Submetem-se ao escrutínio constante para

perceber a sua pertinência em relação a eventuais deslocamentos da proposta, que tenham surgido durante o processo de criação.

Processo

Os procedimentos instauram conceitos durante o processo e a pesquisa no campo conceitual pode alterar os procedimentos, sendo essa alternância entre prática e teoria que instaura o processo da obra.

Vínculos

Os escritos do artista não endossam a obra, os escritos do artista não avaliam nem servem para julgar a obra, a análise que o artista estabelece será diferente. Cabe ao espectador e ao crítico (que é um espectador avisado) julgar a obra. O papel dos escritos do artista estará na importância que têm para a pesquisa, por se basearem na experimentação, por traçarem análises próprias do artista (que a crítica não poderia supor), por clarificarem as questões e o posicionamento do artista, e por fornecerem indicações sobre a genealogia, o desenvolvimento da obra, assim como as referências para a sua concretização. Os escritos devem evitar interpretar a obra e devem evitar esgotar o seu potencial semântico. Os escritos de artistas envolvem, não a obra acabada, mas uma reflexão e análise que se situam do lado da criação e do processo. No modernismo, os escritos de artistas, os seus manifestos, definem novos procedimentos para pro-

duzir obras afetas aos novos paradigmas neles apregoados, sendo assinados pelos artistas ou por um crítico. Uma nova posição surge na arte a partir dos anos 1960, uma maior liberdade na maneira como a arte contemporânea lida com materiais, procedimentos, temas e técnicas. Os escritos de artistas deixam de se ocupar ou preocupar em ditar novas leis e princípios, supostamente válidos para todos. Com um vínculo cada vez mais estreito aos desenvolvimentos da tecnologia e da ciência, e cruzando cada vez mais conhecimentos vindos de diversas áreas e procedimentos, qualquer procedimento ou objeto pode migrar para o campo da arte, tudo dependendo da proposta e operação realizada pelo artista. Ao envolver princípios e metodologias transdisciplinares, os escritos de artistas contemporâneos inscrevem-se num cenário que abarca e projeta uma multiplicidade de dimensões significantes de ordem semiótica, cultural, psicológica, social, política, perceptual, antropológica... Uma pesquisa “cem” modelo, como define Sandra Rey: “Sim, a grafia não está incorreta, porque são tantas pesquisas quantos artistas, isto é, a cada artista cabe conceber sua estratégia metodológica no escopo do projeto que deseja realizar.” (Rey, 2011: 128).

Reflexões e posicionamentos

Sendo que os escritos de artistas derivam do seu objeto, não enquanto obra acabada mas como processo, os métodos devem levar em conta as ações e procedimentos instauradores da obra. Deve-se focar questões

pontuais e questões específicas da produção pessoal, os processos adotados e como a obra se relaciona com a produção contemporânea e com a história da arte. Rey afirma que um objeto ou uma imagem poderão ser considerados como obra de arte, por não procurarem nada exterior ao seu processo de criação, que é ao mesmo tempo um processo de significação, uma semiose¹⁵. Em arte contemporânea, a obra de arte não possui finalidade pragmática. Segundo Rey, os escritos de artistas desenvolvem reflexões e posicionamentos sobre a arte contemporânea, questões como a distinção entre um objeto e um objeto de arte, ou o modo como o produto de um processo artístico se insere no campo das artes visuais, perguntas a ser respondidas no contexto da produção individual.

Sujeito e objeto

A relação que se estabelece entre sujeito e objeto, sendo o objeto em questão ao mesmo tempo material e simbólico, objeto de conhecimento que emana de um sujeito, permanece para o artista no domínio da intuição, não podendo ser traduzida por autoanálise, seja ela pensada, falada ou escrita, pois o processo artístico envolve uma dimensão inconsciente, independentemente do conhecimento detido pelo artista. Os escritos de artistas, sendo elaborados a partir o processo de criação, permitem traçar relações com obras da história da arte, com produções

¹⁵ Semiose, termo introduzido por Charles Peirce (1839-1914), em semiótica refere o processo de produção de significados.

contemporâneas e com disciplinas transversais, revelando problemas subjacentes ao campo artístico e reflexões. Os escritos de artistas fornecem dados, aos teóricos e aos espectadores, para que possam identificar a eficácia do pensamento que a obra pretende materializar. A escrita de artista passa a desempenhar uma função específica, a de instrumento na instauração do trabalho de arte. Não será objetivo dos escritos de artistas interpretar o próprio trabalho. A sua existência e divulgação contribuem com elementos para informar acerca dos processos mentais e simbólicos que se encontram envolvidos na obra acabada.

Em *Artistic Research – Theories, Methods and Practices* (Hannulah, Suoranta e Vadén, 2005), refere-se no prefácio que o acumular de conhecimento no campo artístico será uma forma de pesquisa. Os artistas realizam as suas pesquisas a partir da realidade que os rodeia, acerca deles mesmos, acerca dos seus instrumentos de trabalho e acerca das relações complexas que ligam tudo isto. A pesquisa em artes significa que o artista produz uma obra e pesquisa o processo criativo, contribuindo dessa forma para um acumular de conhecimentos. Ao longo do livro os autores falam acerca da pesquisa em artes visuais como o processo autorreflexivo e autocrítico de um autor que toma parte na produção de um significado em arte contemporânea, de modo que este comunica de onde vem, onde se situa e para onde pretende ir. Questionam qual poderá ser o enquadramento para a realização de pesquisa em artes visuais e afirmam acreditar que assim que a pesquisa em artes se tornar lugar-comum, deixará de haver interferências

externas de ideais estranhos à pesquisa. Afirmam ser necessário aos artistas-pesquisadores a existência de ferramentas que lidem com a experimentação em artes, o que a tornaria numa atividade de caráter mais científico, e a oportunidade de desenvolver trabalho em paz. Os autores referem que, para eles, ciência não será uma entidade bem definida mas sim um conjunto de práticas organizadas que expandem conhecimentos, conceitos e a possibilidade de crítica. Haverá não uma mas várias ciências, com diferentes objetivos, por vezes não mensuráveis. Esta diversidade e pluralismo é vista pelos autores como uma ferramenta e um objetivo a alcançar. A diversidade será um ponto de partida para o desenvolvimento de trabalho. Falando acerca de “pesquisa” e “arte”, os autores referem que a visão ocidental segue ao longo do tempo uma tradição grega que tendencialmente afasta estes dois termos, pressupondo que implicam diferentes formas de pensamento e de ação. Sendo ambas experimentação, “pesquisa” e “arte” não terão de estar separadas e compartimentadas. A junção das duas não fragiliza nenhuma delas, reforça um sentido de democracia da experimentação. O estatuto especial e autoridade conferidos à ciência e à pesquisa em geral são normalmente justificados por a ciência possuir uma natureza autocorretora e ao poder da experimentação. Em ciência, todas as afirmações estão sujeitas a escrutínio e crítica. Na pesquisa em artes visuais, procurando a abertura, autocrítica e autorreflexão, os autores referem ser necessário colocar lado a lado critérios de pesquisa e de experimentação, que resultem numa democracia de experiências (ou democracia da experimentação). Definem esta democracia de

experiências como um ponto de vista em que nenhuma área de experimentação estará por princípio fora do alcance crítico de qualquer outra área de experimentação. Assim, a arte ou a experimentação em arte poderá entrar em diálogo crítico com a ciência ou a experimentação científica. Não existirão formas de experimentação que não possam ser questionadas. Os autores referem que na discussão sobre a pesquisa em arte é importante realçar que existem formas de perceber o mundo para além da escrita, que é baseada no uso da linguagem. Referem a música como forma de percepção e de produção de sensações. Se a criação em arte for vista como uma demarcação de territórios, ou a metodologia for vista como uma atividade de policiamento, a falta de interação entre as partes leva a abordagens sem liberdade, condicionadas. A pesquisa prática em artes será uma pesquisa não neutra em relação aos seus métodos ou práticas, sendo uma pesquisa que influencia o futuro da experimentação em artes. Em artes, a experimentação inclui partes que não serão observação nem percepção. Experimentação será um fluxo, um contínuo que não distingue sujeito ou objeto, observador ou observado. A pesquisa prática em artes não deverá estar presa a pontos de vista metodológicos que promovam uma distinção decisiva entre a experiência do sujeito e o objeto observado, de modo a poder criar espaço para crítica. A exploração prática contínua olha a experimentação e produz nova exploração, olhando para si mesma numa forma circular e reorganizando-se de uma forma democrática. As formas de reorganizar serão os métodos, podendo existir tantos métodos como tipos de mudança pela experimentação. A

questão crucial que surge será a necessidade de, por forma a promover o necessário potencial crítico, concetualizar a experimentação a partir de uma forma hermenêutica. O círculo hermenêutico surge da interpretação do fenómeno a ser investigado. O ponto de vista criado será o ponto inicial, e a primeira tarefa será duvidar e criticar a interpretação que poderá estar já inicialmente presente. Esta crítica poderá ser direcionada em qualquer direção. A direção mais correta será indicada por pistas que surgem a partir dos objetivos da pesquisa. Para os autores, o ideal científico de ser crítico revela-se no contexto da democracia experimental como um criticismo multidirecional, um pluralismo metodológico, a não existência de territórios próprios e a experimentação circular. Juntos, estes requisitos implicam o reconhecimento da dimensão ética de uma pesquisa hermenêutica. Neste contexto, a linguagem deverá ser compreendida de forma alargada, incluindo atividades criadoras de significado para além da palavra escrita e do discurso oral. A pesquisa baseada no fazer implica a prática, conhecimentos e competências que só poderão ser devidamente criticados neles mesmos, ao serem refletidos, reorganizados, para serem comunicados no uso da sua linguagem própria, principalmente por serem construídos ao longo do processo concetual da pesquisa que implica a prática. Os autores referem que a relação entre a experiência teórica e a experiência prática deverá ser justificada metodologicamente. A pesquisa prática deverá assentar em conhecimentos sobre a tradição do campo onde se trabalha e sobre a relevância da pesquisa para a comunidade em que se trabalha. Não

reconhecer o seu momento histórico será ser não crítico, ser repetitivo será ser não científico. A pesquisa baseada na prática será uma forma de representar, revelar e criticar convenções e métodos, pelo uso do próprio *medium*. De forma a preservar a singularidade da experimentação não se poderá ter como objetivo uma comensurabilidade universal, algo aplicável a todos e em qualquer tempo. Uma experiência que possa ser repetível por qualquer pessoa deixará de ser única. O estudo da experiência única será sempre, portanto, não universal, local e relativa por se aplicar apenas à aquele caso. A universalidade deve então ser vista não como algo comum para todos e em qualquer altura mas como pontos comuns que servem alguns de nós, no presente, no caso particular da experiência. Um pluralismo de metodologias será o ponto de partida, seguindo uma visão de experimentação democrática. Os autores referem não haver consenso quanto a metodologias certas ou erradas a aplicar à pesquisa prática em artes visuais. Os métodos deverão ser encontrados caso a caso, definidos em cada projeto.

Na procura de compreender o trabalho e métodos próprios dos artistas-pesquisadores, refiro Lawrence Halprin e a sua pesquisa. Lawrence Halprin (1916–2009), no seu livro *The RSVP Cycles: Creative Processes in the Human Environment* (Halprin, 1969), fala acerca de partituras (*scores*, na língua original do texto) e sobre inter-relações entre partituras em vários campos da arte. Partituras, como símbolos de processos que se estendem ao longo de um tempo. Halprin dá como exemplo de partituras, a partitura musical, uma lista de mercearias e um

calendário. O interesse de Halprin por estas partituras relaciona-se com a sua atividade enquanto *designer* de ambientes, área em que pode estudar a interação entre humanos e natureza, e com a sua relação com a dança e o teatro, potenciada pela sua esposa, a coreógrafa e dançarina Ann Halprin. Tanto o teatro-dança como o *design*, praticados por Ann e Lawrence Halprin são orientados pelo processo e não orientados para o resultado. Nos dois campos de ação, o processo é comparado a um *iceberg*, com nove décimos escondidos, vitais para o trabalho desenvolvido. Ambos lidam com subtilezas, nuances e intuição, sendo que nem tudo é realmente demonstrável. Lawrence Halprin procura meios para descrever e evocar processos aplicáveis ao campo das artes, onde o tempo e a atividade de pessoas ao longo do tempo têm significado. As partituras surgem como formas de descrição destes processos nas artes, formas de tornar processos visíveis e de os comunicar, formas de tornar o processo criativo acessível a outros, permitindo a participação, o *feedback* e a comunicação. Halprin refere que o próprio livro *The RSVP Cycles* é uma partitura, tendo sido criado como um *work in progress*, um trabalho em desenvolvimento, sem um plano pré-concebido. Ao desenvolver trabalho e reflexão a partir da noção de partituras (e da relação entre partituras e *performance* que, estando intrinsecamente relacionadas não são o mesmo), Halprin compreendeu estar realmente a desenvolver trabalho sobre o processo criativo, sobre o que o energiza, sobre como funciona e sobre como os seus aspetos universais poderão ter implicações em vários campos de ação. Compreendeu ter de entender o contexto em que o trabalho é

desenvolvido e, para entender se o conhecimento obtido seria aplicável e os princípios em ação seriam aplicáveis a outros campos. Percebeu que, por si mesmas, as partituras não poderão lidar com aspetos como as paixões, vontades e valores dos intervenientes. Seria necessário uma esquematização que incluísse comunicação (valores humanos, decisões) e performance. Halprin definiu quatro elementos a estarem presentes e inter-relacionados, quatro elementos com significância própria mas que ganham realmente significado quando em relação uns com os outros: *Resources*, os recursos (humanos e físicos) que se tem para desenvolver o trabalho; *Scores*, as partituras, que descrevem o processo que leva à *performance*; *Valuaction*, um termo que sugere uma orientação para a ação e uma orientação para a tomada de decisão, que será a análise do resultado da ação, da possível seletividade e decisões tomadas; *Performance*, que será o resultante da partitura e será o “estilo” do processo. Em conjunto, estes elementos definirão os procedimentos inerentes ao processo criativo, sendo que ao longo do caminho eles terão influência recíproca uns sobre os outros, tornando possível a comunicação. Estes serão os elementos definidores dos ciclos SRVP (*Resources*, *Scores*, *Valuaction* e *Performance*), que também poderão ser identificados de outras formas como P, R, S, V, por estes ciclos operarem em qualquer direção e por se sobreporem. A sequência será completamente variável consoante o intuito, a situação, a pessoa envolvida. Ao juntar as letras iniciais, Halprin percebeu que poderiam soletrar RSVP, que, correspondendo em sigla a “dar resposta” (em inglês *respond*), acrescenta significado como a comunicação de uma ideia.

Cada ciclo funcionará em dois níveis, um centrado no *eu*, um ciclo interno composto pelo ambiente e pessoas que rodeiam o criador, atitudes, interesses, que se diferencia de um outro ciclo, orientado para o exterior, para a comunidade. O ciclo do *eu* surge integrado no ciclo da comunidade. Para Halprin, profissionalmente e enquanto *designer*, a significância dos ciclos RSVP resulta do pluralismo e da força geradora que é ter variadas contribuições na procura de soluções. Halprin faz uma distinção entre partituras (*scores*) e objetivos (*goals*): as partituras são um mecanismo que permite envolver e tornar presente a ação pessoal, descrevem processos e revelam estruturas; objetivos são metas, algo a atingir da forma mais rápida e direta possível. As partituras relacionam-se não com o atingir de objetivos mas com o desenvolvimento de processos, tornando-os visíveis. Halprin olha para a terra e para os processos presentes na vida como modelo para o processo criativo, com diversas forças em interação e influência recíproca, e com os resultados a surgirem, sem serem impostos. O processo criativo como um sistema em que todas as partes têm valor, e em que todas as partes se movem de forma a criar equilíbrio.

Questão

Em *How to do a practice-based Phd in Filmmaking?* (Anderson, 2012), a autora aborda a questão de como fazer um doutoramento prático em cinema. É escrito no ponto de vista de uma doutoranda inglesa, estudante da *Leeds Metropolitan University*. Anderson começa por fazer

um enquadramento das leis que regem a prática da pesquisa em doutoramento, na sua universidade e em Inglaterra. Refere que as leis e instrumentos que regem a realização de doutoramento em cinema se apoiam em questões como empreendedorismo, desenvolvimento profissional e económico, turismo, e em critérios de criação que têm a ver com música, dança e artes performativas, valorizando menos questões que tenham a ver com criatividade, experimentação e a forma como as obras de arte são concretizadas. No doutoramento em cinema, é pedido aos estudantes que dominem as estruturas económicas subjacentes à realização de filmes e televisão, da angariação de fundos à distribuição pelos vários possíveis mercados, o seu papel no contexto da indústria, a compreensão do que constitui uma ideia comercial, as expectativas da indústria e os conhecimentos necessários para conceber e desenvolver projetos de argumento. Este tipo de conhecimento faz parte da estrutura base dos cursos de cinema aprovados em Inglaterra, pressupondo a inserção dos futuros criadores no mercado, dando-lhes conhecimentos específicos para que possam usar instrumentos como as noções de convenções de género, as regras de género ou as expectativas da audiência. A ênfase é dada à empregabilidade pós- formação.

Texto e obra

Existe, ao nível das pesquisas em doutoramento, a valorização da produção de texto em relação à obra produzida. Mesmo em estudos

práticos, prevalece a noção que a escrita será mais clara e acessível do que a obra produzida. A análise escrita irá clarificar a obra, e será pela análise escrita que se cria a base para julgar a obra produzida. Assim, é a componente teórica do doutoramento que o torna válido. No entanto, não há consenso em termos quantitativos, quanto ao grau de importância da componente teórica numa pesquisa em cinema. Anderson refere que, para a *University of London* “the test and the production should be integrated and neither should be an add-on”¹⁶ (Anderson, 2012: 926) e “practice should not be a separate category”¹⁷ (Anderson, 2012: 926). Para a *University of Surrey*, o portefólio poderá tomar o lugar da tese, e “the works shall be accompanied by notes on each item in the portfolio and either a extended analysis of one item or a dissertation on a related theme”¹⁸ (Anderson, 2012: 926). Uma outra posição que Anderson descreve é a de Patricia Bicker (s.d.), que afirma “that in order to fulfill the criteria for a research-based degree in any meaningful way the fine art researcher will almost inevitably be drawn away from any meaningful practice”¹⁹ (Anderson, 2012: 926).

¹⁶ Tradução livre do autor: “o teste e a produção deverão ser integrados e nenhum deverá ser um acrescento”.

¹⁷ Tradução livre do autor: “a prática não deverá ser uma categoria em separado”.

¹⁸ Tradução livre do autor: “os trabalhos deverão ser acompanhados por anotações acerca de cada item do portefólio e uma análise extensiva de um dos itens ou uma dissertação sobre um tema relacionado”.

¹⁹ Tradução livre do autor: “de forma a preencher os requisitos para a obtenção de um grau baseado em pesquisa, o pesquisador em belas artes irá quase inevitavelmente ser levado a afastar-se de qualquer prática significativa”.

Argumentos

Larra Anderson (s.d.) é uma artista-pesquisadora, no seu caso num doutoramento em cinema na área específica da escrita de argumento, a desenvolver trabalho orientado pela sua supervisora e pela sua diretora de estudos. As conversas iniciais que teve com os potenciais supervisores, não foram acerca do argumento que ela pretendia escrever e desenvolver ao longo do doutoramento, foram sim acerca de qual seria a pergunta fundamental do seu doutoramento. Não foram acerca de como desenvolver o trabalho prático, mas sobre como o enquadrar na estrutura normal, que se espera num doutoramento. Teria de propor uma tese que, de seguida, iria testar, teria de ter uma metodologia identificada e que pudesse ser replicada por outros. Anderson criou a base da sua pergunta fundamental, procurando integrar elementos que tornassem a sua metodologia de trabalho identificável e replicável. Para tal, além da produção do argumento, assumiu a criação de um caderno de apontamentos, um registo escrito e uma reflexão acerca do trabalho desenvolvido, algo a ter impacto direto no desenvolvimento do argumento. Assumiu que em várias etapas do processo de escrita do argumento iria pedir comentários e *feedback* aos seus pares, de forma a tirar conclusões das opiniões, e que estas levassem ao avanço da sua pesquisa prática. Com este processo, Anderson esperou deixar claro que a sua pesquisa prática poderia ser analisada e replicada. Mais adiante no texto, refere ter noção de estar a desenvolver trabalho inserida numa instituição académica cujo objetivo

é a preparação para a inserção no mercado de trabalho e não somente a produção de autor. Anderson afirma que a sua pesquisa só será válida se for útil para desenvolver experiência prática e conhecimento que ajude outros na sua formação como profissionais da área do cinema, e no desenvolvimento e reflexão da própria área. Trocando ideias com outros acadêmicos acerca da pesquisa prática e da metodologia para a sua análise, Anderson percebeu haver uma maior dificuldade no entendimento do objeto de estudo enquanto objeto em desenvolvimento e enquanto artefacto artístico em si mesmo, sendo mais facilmente aceite o estudo do objeto produzido que o estudo do objeto em produção. Afirma Anderson que, se a metodologia se tornar clara através da prática, esta será uma forma de dar corpo ao processo de criação do objeto de estudo, neste caso a escrita do argumento. Portanto, será possível desenvolver um doutoramento prático em cinema, mais especificamente em escrita de um argumento.

Ato de criação em cinema

Gilles Deleuze, em 1987, dirige-se a uma plateia numa conferência acerca de cinema e o ato criativo²⁰. Ter uma ideia não é algo banal, nem é algo genérico. Ter uma ideia já define um domínio, pois a ideia está destinada a determinado domínio. Então, ter uma ideia em filosofia será

²⁰ Deleuze, G. (1987, maio 17.) *Qu'est-ce que l'acte de création?* Disponível [em linha] em: <https://www.youtube.com/watch?v=2OyuMJMrCRw>

diferente de ter uma ideia em cinema, sendo que a ideia será criada já em função de determinado modo de expressão e/ou técnica. Deleuze afirma que só os cineastas, os críticos de cinema, ou aqueles que gostam de cinema podem refletir sobre o cinema. Não cabe, por exemplo, à filosofia refletir sobre o cinema, a filosofia existe porque tem o seu próprio conteúdo, que é criar ou inventar conceitos. O conceito, a inventar, parte de uma necessidade de um filósofo. Dizendo-se filósofo, Deleuze procura inventar conceitos. Questiona-se de seguida sobre o que procuram aqueles que fazem cinema. Em cinema o que se inventa são blocos de movimento/duração, o cinema conta histórias com blocos de movimento/duração. Mais adiante afirma que é em função e na medida das atividades de cada um, que os criadores podem falar entre si. Se as várias disciplinas das atividades criadoras podem comunicar entre si, será por haver um limite comum a todas: o espaço-tempo, ou a constituição de espaços-tempos. Questiona o que servirá de união à constituição dos espaços-tempo. Não é algum processo dedutivo, é a mão. Deleuze afirma que um criador só faz aquilo de que tem absoluta necessidade.

Ideia

Ter uma ideia em cinema será diferente de ter uma ideia em outra disciplina, pois mesmo que a ideia seja funcional em outra disciplina, ao ser pensada em cinema está já embrenhada num processo cinematográfico. Uma ideia será algo simples, que podemos verbalizar,

não é um conceito nem filosofia, mesmo que dela se possa extrair um conceito. Deleuze dá como exemplo de uma ideia em cinema a disfunção entre o sonoro e o visual. As possibilidades de fazer ver uma coisa e fazer ouvir outra coisa são próprias do cinema. Esta é uma ideia cinematográfica.

Resistência

Procurando definir uma relação entre obra de arte e comunicação, Deleuze afirma que tal relação não existe. A obra de arte não pretende ser um instrumento de comunicação, nem contém de forma estrita a mínima informação. A obra de arte tem afinidade com um ato de resistência, só como tal se relaciona com a informação e a comunicação. Deleuze pega num conceito de André Malraux (1901–1976), escritor e crítico de arte francês, na procura dessa afinidade: a obra de arte resiste à morte, logo a obra de arte é um ato de resistência. Embora não seja a única coisa que resiste e nem todo o ato de resistência seja uma obra de arte, haverá uma parte de obra de arte em todo o ato de resistência. Para Deleuze o ato de resistência será um ato humano e um ato de arte, por somente o ato de resistência resistir à morte, seja sob a forma de uma obra de arte ou sob a forma de uma luta entre os homens.

Matéria a fluir

Nos livros Cinema I (Deleuze, 1983) e Cinema II (Deleuze, 1985) fala acerca do cinema e distingue imagem-de-movimento e imagem-de-tempo. Tipologias de imagem que se dividem em outros tipos de imagem mais específicos.

Num determinado filme pode prevalecer um dos tipos de imagem, estando os outros, em parte, também sempre presentes. Segundo Deleuze, o universo inteiro está interligado, sendo qualquer parte do universo, qualquer aspeto individual, uma imagem. Um átomo será uma imagem, assim como o planeta Terra será uma imagem, assim como um gato será uma imagem. Todo o universo é composto por movimento e tudo o que conseguimos apreender são imagens desse movimento. Tudo o que parece estar parado, todos os objetos ou seres, na realidade estão sempre em movimento a um nível quântico. Os objetos, em movimento, fazem parte do planeta Terra, que gira em redor do Sol, fazendo parte de uma galáxia em movimento. Tudo é movimento, e qualquer entidade ou objeto representa uma imagem do movimento do universo. Para Deleuze, o termo imagem significa uma imagem de qualquer coisa, refletida por outras coisas, sempre em relação com outras coisas. Uma imagem é um corte que nos dá uma fatia do cosmos, uma imagem de matéria a fluir. Se tudo o que existe é matéria a fluir, uma imagem nada mais é do que uma fatia do mundo, uma fatia do universo em mudança.

Imagem-de-movimento

Às formas de cortar o universo que ajudam a realçar os seus aspetos móveis, Deleuze chama imagens-de-movimento²¹. Dando destaque ao lado percetivo do mundo, um corte poderá originar uma fatia de percepção. Destacando a dimensão temporal do mundo, poderá originar uma fatia de tempo. Como cada aspeto do mundo é um reflexo e uma refração de todo o resto (por estar tudo interligado), todas as percepções que possamos ter, todas as imagens, resultam de enquadramentos. Toda a imagem resulta da criação de planos, da colocação de algo em destaque sobre um fundo, sendo que a parte (a fatia) referencia sempre o todo. O aspeto do mundo ganha significado pela referência que faz ao universo. Obtemos uma imagem estática do movimento do universo, a referência a todo o cosmos, numa só parte. Resultando em fatias do universo que se refletem e refratam entre si, cada entidade produz o seu próprio cinema, enquadrando, cortando, produzindo imagens-de-percepção das imagens-de-movimento. Toda a imagem-de-movimento tem o potencial para ser qualquer um dos outros tipos de imagens que Deleuze descreve nos seus textos. É a perspectiva criada sobre a imagem que permite que uma imagem-de-movimento se torne uma imagem-de-percepção, e daí, qualquer um dos outros tipos de imagens possíveis.

²¹ Pode-se também usar os termos "imagens-movimento", ou "fatias de movimento".

O universo como cinema

Deleuze acredita que o universo é como o cinema, uma produção contínua de novas perspectivas sobre a sua constante mudança. O corpo humano permite reconhecer determinadas imagens como semelhantes, mesmo que sejam imagens do passado e do presente, usando a memória como criadora de ligação. A memória atua sobre a imagem criando novas ligações, e a forma como as imagens se poderão ligar também cria novas ligações. Uma imagem também depende da forma como é junta a outras, da forma como é montada. As imagens tornam-se diferentes do que foram ou são, por serem montadas de forma diferente. Para Deleuze, o mundo permite um potencial infinito de combinações e recombinações porque as entidades podem ser infinitamente divididas e redivididas. Portanto, há um infinito potencial para combinações e recombinações, há infinitas possibilidades. Cinema é, então, a prática de se dividir e redividir o mundo. Todos os dias criamos cinema simplesmente por viver o dia-a-dia, por criar enquadramentos, combinar e recombinações, por gerar imagens. O cinema re-articula o mundo, e ao fazê-lo, mostra-nos potencialmente novas maneiras de viver a vida. A vida e o cinema são duas partes do mesmo.

Perspetiva

Para Deleuze não existem corpos sólidos, sendo que nada é completamente real mas sim composto por forças em equilíbrio temporário. Tudo o que parece ser concreto é na realidade uma associação equilibrada de partículas quânticas sub-moleculares distintas, que a qualquer momento se poderão dissolver ou dispersar, e que acabará por se decompor e separar. Assim, um objeto concreto é uma agregação temporária, sendo que apenas a lentidão da sua decomposição faz com que pareça real, um corpo. Todos os corpos existem sobre um fundo, são enquadrados por um fundo, e são compostos por equilíbrios de forças. Todas as imagens-de-percepção, todas as imagens do nosso mundo, e todas aquelas que são captáveis por cinema, vêm de uma perspectiva particular, referem uma dada perspectiva. Deleuze concebe a imagem-de-movimento como uma estrutura homogênea. O espetador reconhece imediatamente se a cena se refere a algo que aconteceu no passado, ou se a cena se refere a algo que vai acontecer no futuro. As sequências de ação têm uma ordem cronológica, uma lógica de sequência ao longo de um determinado tempo, representada pela colocação de ações numa determinada configuração espacial, determinada ordem. Na imagem-de-movimento, o passado, o presente e o futuro são claramente distinguidos uns dos outros. A estrutura clarifica como as imagens se referem umas às outras e ao todo: A história é contada como uma estrutura aberta que engloba a percepção de cada ação, uma seguindo outra.

As imagens-de-movimento têm a ver com mudanças no equilíbrio entre os corpos, as forças, os órgãos e os seus ambientes. As imagens-de-afeto são imagens de entidades em processo de serem alteradas por algo que se possa descrever por um adjetivo (raiva, humidade, etc.), qualidades. Uma qualidade será um estado estático de um determinado afeto, como um fotograma de um filme, enquanto uma série inteira de fotogramas, uma face que se altera em raiva, expressa um poder. Um afeto será a capacidade de receber ou exercer um poder. Quando num filme se procura criar imagens de forças, essas imagens são tentativas de criar a imagem de uma força ou de uma intenção. São imagens de algo que parece animado por uma força que lhe confere poder. Partindo de noções abstratas, raramente se vê a própria força, só se vislumbrando os seus efeitos. Um vampiro que cobiça sangue, agindo como se o sangue tivesse um poder sobre ele, ou uma varinha mágica serão exemplos deste tipo de imagem, sendo que a força expressa provém de um mundo imaginário, sendo uma fonte externa à própria cena.

Imagem-de-tempo

Deleuze fala de um outro tipo de imagem, a imagem-de-tempo. A diferença em relação à imagem-de-movimento é precisamente aquilo que o tempo é, um movimento relativo a si mesmo que, como humanos, chamamos passagem do tempo. Quanto maior a diferença presente numa imagem, mais diretamente se diferencia a deslocação espacial,

mais a imagem capta o tempo e o movimento relativo a si mesmo. A imagem-de-tempo, ao contrário da imagem-de-movimento, não resulta de referências e montagens²². A imagem-de-tempo torna presente, passado e futuro indistinguíveis, não segue uma ordem cronológica nem a representação narrativa de ações e reações. A imagem-de-tempo muda a relação entre imagens, entre texto e entre som numa dissimetria fundamental desses *media*. As interações tornam-se autónomas, na medida em que elas produzem a sua própria realidade virtual. A imagem-de-tempo coloca o espectador no meio ou *no meio*. O meio ou *no meio* é um contínuo devir, não é um lugar. O meio não pode ser identificado, por ser um composto de percepções e afetos, duração e sensação. O meio deixa de ser um elemento que serve para formar combinações, passando a ser um elemento produtor de novas realidades.

Enquadramento

Cinema será então criar enquadramento para uma parte da matéria fluída do universo, e, de seguida, criar ligação a outras. Cada dia da nossa vida é um filme, um corte, um enquadramento e uma conexão de aspetos do universo. Cada imagem é uma imagem de percepção que, por se relacionar com outras imagens, se intensifica e destaca. Podendo ser imagem-de-percepção, ou imagem-de-afeto, ambas são imagens-de-

²² Deleuze relaciona a imagem-de-tempo como estando ligada ao Neorrealismo italiano e à *Nouvelle Vague* francesa, e a imagem-de-movimento como estando relacionada com o cinema produzido no período pré-Segunda guerra mundial.

movimento, imagens do mundo em transição, em devir. Imagens-de-percepção, imagens-de-afeto e imagens-de-ação são simplesmente tipos de imagens-de-movimento. Uma imagem, de tempo, será uma fatia do universo que dá imagem ao tempo. Sendo uma imagem reconstruída mentalmente, será uma imagem-de-lembrança. O mundo é fatiado, sempre, com base numa perspectiva sobre o mundo. O olho será um dispositivo que permite uma perspectiva, a língua será um dispositivo que permite uma perspectiva, provocando que sensações, certas fatias do mundo, surjam em primeiro plano sobre as outras. Uma emoção poderá levar a uma imagem-de-afeto, que poderá levar a recordações e a uma imagem-de-lembrança.

Tempo

Em cinema, o tempo é apresentado como indireto, ao contrário do que acontece no dia-a-dia. Em cinema, o normal e aborrecido movimento do dia-a-dia torna-se interessante e perfeito. Em cinema, o falso movimento criado pela projeção de imagens estáticas em determinada cadência relaciona-se com a captura do real e a sua montagem, criando algo novo. Uma personagem é colocada numa situação, reage, e uma nova situação é criada. O espectador tem a percepção de tempo por conseguir criar uma relação sensorial com a personagem e com as imagens projetadas. Por meio dos sentidos (e indiretamente), o espectador experiencia tempo. Através da montagem, o cinema procura representar diretamente o tempo, sem depender dos sentidos. No dia-

a-dia vivemos algures no passado (o que já foi feito) ou no futuro (o que há para fazer). Em cinema existe apenas o presente. A montagem leva à apresentação de uma série de presentes, sem passado ou futuro, mesmo que as imagens utilizadas sejam representações de um ou de outro. Não são memórias ou premonições, são blocos de tempo presente que se apresentam ao espectador, e que de imediato se tornam blocos de passado. A imagem-de-tempo revela ter relação direta com a memória. É a memória que nos permite experienciar o tempo em cinema. A imagem-de-tempo tem a ver com narração. Como a experiência de tempo é uma experiência dos sentidos, a memória de cada espectador cria a ligação entre o que lhe é dado a ver, através da sua própria experiência, das vivências próprias de cada indivíduo.

Modelo

Durante o desenvolvimento das explorações plásticas paralelas à curta-metragem em cinema de animação de autor, que levaram à clarificação dos conceitos presentes o meu trabalho, a compreensão progressiva que fui adquirindo sobre o retrato em geral assim como sobre a presença recorrente da minha figura como ponto de partida, foi claramente influenciada pelas leituras realizadas e por algumas considerações de Chuck Close (n.1940) sobre o uso da imagem fotográfica como modelo e parte integrante do processo de trabalho, pela distinção entre autorretrato e autorrepresentação clarificada por

Jorge Molder (n.1947) e por algumas reflexões do filósofo José Gil (n.1939,) sobre o retrato.

Território

O retrato fixa uma percepção – daquele que é representado – e esta convoca o espectador. Mesmo impassível, um retrato emite sinais para o olhar do espectador que o puxam na direção do interior, buscando a sua causa. “Este facto desloca definitivamente o olhar do espaço objetivo para o mergulhar num outro espaço para além da pele e dos órgãos (quando se olha o nariz, a boca, os olhos simplesmente, não se olha o rosto e o olhar). [...] Não há pois percepção objetiva de um rosto porque, de certo modo, o rosto não existe, não é uma coisa, nem sequer uma imagem estática e plena, apenas um lugar, um território onde tudo se inscreve e de onde tudo foge.” (Gil, 2005: 31). Gil afirma que o rosto instaura um espaço onde o sítio de cada órgão não se define por coordenadas objetivas, mas pela intensidade e dinâmica das suas forças. Gil cita Deleuze e Guattari, quando em *Mil Planaltos* referem o sistema corpo–rosto: “A cabeça está compreendida no corpo, mas não o rosto. O rosto é uma superfície: traços, linhas, rugas do rosto, rosto comprido, quadrado, triangular, o rosto é um mapa [...]. Mesmo humana, a cabeça não é necessariamente um rosto. O rosto não se produz senão quando a cabeça deixa de fazer parte do corpo, quando ela deixa de ser codificada pelo corpo” (Deleuze, Guattari, 1980, citados por Gil, 2005: 32). Mais à frente, Gil distingue que: “Nenhum animal tem

rosto, só o homem adquire um mapa-rosto que lhe permite escapar tanto à pura corporalização como à pura significação (devir-humano, devir-animal do rosto)” (Gil, 2005: 32). Conclui, afirmando: “Retratar não é, afinal representar uma representação, porque o rosto não é uma imagem, mas um complexo de sinais e de forças em movimento. [...] A representação como imitação da natureza, ou como cópia da relação que liga o modelo originário à cópia sensível, não busca a semelhança ou a analogia de formas, mas o lugar topológico da gênese da semelhança. Ou seja: as intensidades formais primeiras que puxam um rosto para a diferença consigo mesmo, para fora de sí, e novamente, para a unificação e para dentro de sí.” (Gil, 2005: 33). Interessou-me esta noção do rosto como território, pleno de relações, sinais e forças em movimento. O meu trabalho, por um processo de afastamento do modelo originário leva a que a imagem de um rosto singular progressivamente se torne imagem de um possível rosto em devir, havendo uma dissolução da imagem do modelo originário, mas convocando o espectador como se um rosto o interpelasse.

Um humano

Segundo Jorge Molder, nos trabalhos que produz em fotografia, o rosto que surge é o rosto de um humano e não o seu rosto. No entanto, é inegável que ao olhar muitas das fotografias rapidamente se reconhece o rosto do artista, em diferentes idades ao longo da sua obra. Para ele, o rosto surge como autorrepresentação, o autor surge como um ator por

usar a sua imagem enquanto ficção de um *outro*, personagem construído em fotografias que não procuram ser autorretratos por não resultarem da busca de autenticidade no interior do seu autor. Jorge Molder é citado por Ian Hunt numa entrevista a Alexandre Melo, em que fala da série *Do outro lado do banho de ácido*: “[...] consegui descobrir nesta peculiar representação de mim próprio um personagem que não sou inteiramente eu. Não pode todavia ser mais ninguém que não eu. Suponho que se torna não uma semelhança ideal – ideal no sentido de que não existe – mas uma entidade que tem uma entidade quase igual à minha. É caminhar em direção a uma abstração, ou a um ideal, porque não sou eu, nem é nenhum outro ser possível ou concreto;” (Hunt, 1999: 279).

Presença

Para o artista Chuck Close, o termo autorretrato parece sugerir não uma autorrepresentação mas sim uma autorrevelação, um revelar da estrutura de um rosto ao invés da sua expressão num determinado momento. As suas pinturas são retratos de retratos criados a partir de fotografias já que Close prefere trabalhar sem a presença dos modelos, usando a fotografia como intermédio para a pintura. Assim, no seu método de trabalho a fotografia surgirá como o “modelo”. “A photograph is finished from the start, [...] painting is unfinished until it`s done, because its vocabulary happens as a result of work that is

done over time.”²³ (Close, 2005: 47). Close, desde o final dos anos 1960, tem utilizado a fotografia como ponto de partida para representações de retratos e autorretratos, representações inicialmente neutras, que na minha opinião progressivamente se tornaram expressionistas. Close isola a informação da fotografia em unidades mínimas através de uma grelha horizontal-vertical, usando a grelha para transpor a informação para a tela. Ele relaciona as suas pinturas com os mosaicos romanos. Afirma Close: “[...] When you look at them, you can feel the artist`s insistence that all their incremental units should be seen at the same time as the images that he made by combining them. You keep flipping back and forth from the parts to the whole.”²⁴ (Close, 2005: 127). À distância, o observador tem noção da totalidade da imagem do rosto, ao aproximar-se cada uma das unidades ganha presença.

Outro, o monstro

Debruço-me um pouco demoradamente sobre a noção de monstro, associada à noção de *eu e outro*, como descrita por José Gil. No livro *Monstros* (Gil, 1994) José Gil escreve acerca de como os monstros se

²³ Tradução livre do autor: “uma fotografia está terminada desde o início, [...] enquanto a pintura está inacabada até estar feita, porque o seu vocabulário surge como resultado de trabalho concretizado ao longo de um tempo.”

²⁴ Tradução livre do autor: “Olhando para eles [mosaicos], consegue-se sentir a insistência do artista em que as unidades elementares sejam vistas ao mesmo tempo que as imagens que essas unidades produzem. O espetador vê-se então num movimento de aproximação e afastamento, entre o reconhecimento das partes e o reconhecimento do todo.”

tornaram uma presença comum no dia-a-dia, uma presença constante que até os poderá tornar simpáticos, por surgirem no cinema, na banda desenhada, no teatro, em brinquedos, em livros e em exposições de pintura. Diz Gil que os monstros existem não para nos mostrar o que não somos, mas o que poderíamos ser: “Entre dois pólos, entre uma possibilidade negativa e um acaso possível, tentamos situar a nossa humanidade de homens.” (Gil, 1994: 10), sendo os monstros fruto de dúvidas que assaltam o homem contemporâneo quanto à própria humanidade. Com Frankenstein, o monstro artificial impôs-se. Como testes ao limite da humanidade, imaginam-se monstros como fruto da manipulação genética, homens-monstros imaginários. Formas de perceber até que grau de deformação um ser humano permanece ainda um homem. Forçando a natureza ao limite surgem homens-moscas, homens-leopardos, etc., que levam o termo “humanoide” a definir uma zona difusa de seres cada vez mais variados e numerosos, enquanto se questiona o tipo de corpo que poderemos ter hoje, e o que será um corpo natural para uma alma que se torna antinatural, artificial e destruidora da natureza. As espécies de monstros surgem como pontos de referência.

Aproximar mantendo à distância

Segundo Gil, o homem ocidental contemporâneo já não sabe distinguir com nitidez o contorno da sua identidade no meio dos diferentes pontos de referência que, tradicionalmente lhe devolviam uma imagem

estável de si próprio. Os monstros são necessários para o homem continuar a crer-se homem, mas o monstro não se situa fora do domínio humano, encontra-se sim no seu limite. O homem define-se em relação aos monstros num sistema de afinidades (maioritariamente, as figuras da divindade e do animal) que mantêm com ele relações de distância, um sistema definido por uma boa distância entre a humanidade e poderes sobrenaturais ou a divindade. Se essa distância se altera, se a divindade ou os poderes sobrenaturais se aproximam demasiado da humanidade cruzando-se com o homem, podem nascer monstros teratológicos²⁵, se a animalidade invade a humanidade surgem os monstros fabulosos (os centauros, os sátiros). Afirma Gil, que o monstro surge por aproximação do que deve ser mantido à distância (a divindade e o homem, a natureza e o homem), havendo ainda a possibilidade de cruzamentos entre raças monstruosas, e a possibilidade de nascimentos teratológicos individuais. Até à época medieval no Ocidente, acreditava-se que nos confins da Terra existiam raças que não se sabia serem humanas ou mais próximas dos animais. Ao longo do período do Renascimento²⁶, a crença nas raças fabulosas declina, por misturar-se com o interesse pelos corpos humanos monstruosos: surgem representações de porcos com cabeça humana,

²⁵ Gil define “monstro teratológico” como aquele que sofre deformações corporais do corpo próprio, diferenciando-se das fantasias imaginárias das raças fabulosas. O monstro teratológico é sempre individual, enquanto o fabuloso pertence a uma raça e, sendo individual, é no entanto, diferente do *homem-animal* que resulta também de um nascimento monstruoso, mas em cruzamento com uma raça.

²⁶ Renascimento (Renascença), refere o período da história europeia entre o fim do século XIV e o início do século XVII, marcando o fim da Idade média, e o início da Idade moderna. Época marcada pela redescoberta das culturas da antiguidade clássica e pela definição de um ideal humanista.

ou homens com asas ou com cabeça de elefante. Alguns traços das raças são transportados para os indivíduos, como se houvesse uma maior presença da divindade na natureza.

A figura do *outro*

De forma a entender o lugar do monstro é útil perceber a figura do *outro*. O *outro* surge sempre por referência ao humano, como um *alter-ego*. A humanidade do *outro* é o que será posto á prova, “não nos interrogamos se um golfinho, ou um chimpanzé, é humano, apenas nos interrogamos quanto à sua inteligência ou linguagem.” (Gil, 1994: 15). A interrogação refere-se à animalidade, não se refere à alteridade do chimpanzé ou do golfinho. O *outro* mantém-se sempre entre fronteiras exteriores, pois o animal e a divindade não representam fronteiras do humano. Encontra-se para lá do humano e ganha forma por ser uma transformação da humanidade do homem. É a natureza da transformação que deve ser definida em cada caso para se conseguir compreender o significado do *outro*. As formas que o *outro* pode tomar, tendem para a monstruosidade por o monstro assinalar o limite interno da humanidade do homem, contrariamente ao animal e aos deuses, que definem um limite externo de possíveis influências, um território de transformações.

A normalidade do homem

“O Monstro não é senão a «desfiguração» última do Mesmo no Outro. É o Mesmo transformado em quase-Outro, estrangeiro a si próprio. É uma demência do corpo, uma loucura da carne.” (Gil, 1994: 16). Gil procura compreender a razão do constante fascínio dos homens pelos monstros. O monstro é pensado como uma aberração da “realidade” para que, por oposição, se possa acreditar numa *necessidade da existência* da normalidade humana. Para tal torna-se necessário não questionar a nossa identidade de homens como seres reais. A existência do homem é um facto de direito, algo inegável. O monstro permite convencer o homem que a sua existência é produto de uma necessidade racional. Delimita-se uma zona de crença racional que define a localização do que é o existente, e do que não poderia lá não estar. Fora dos limites definidos, existe apenas demência e desordem, um mundo monstruoso, sem leis. A normalidade do homem torna-se o referente absoluto de toda a norma, apesar de a própria normalidade só ganhar sustentabilidade por existir essa exclusão.

Corpo e normalidade

A visão medieval coloca os monstros como uma ameaça à veracidade da palavra bíblica e ao estatuto da realidade do mundo, tal como fora ensinado aos homens. No Ocidente medieval, até ao século XVI, acreditava-se que nos confins da Terra (para Oriente) viviam raças

próximas dos animais, ou que não seriam bem humanas. Gil faz uma distinção, no que respeita às crenças medievais nos monstros, entre os povos fabulosos das imagens fantásticas, que englobam, regra geral, as figuras mitológicas de animais monstruosos resultantes da união entre várias espécies: os dragões, os centauros, os unicórnios e os monstros humanos, biológicos. Os monstros são criações estranhas da Natureza e de Deus e há um limiar de estranheza das formas corporais para lá do qual se perde a identidade humana. Durante a Idade média, a Natureza aparece dividida em dois espaços, o da ordem (sagrada ou profana) e o do maravilhoso, sendo que o maravilhoso surge como estando à beira da desordem, e por vezes englobando-a. Para lá da ordem estável marcada por sinais religiosos, existe o espaço mágico das figuras fantásticas. O mundo medieval está cheio de fronteiras, locais fantásticos, desconhecidos e identificados, montanhas com dragões. As diferenças encontradas para a definição das criações estranhas da Natureza e de Deus, referem-se ao corpo normal, cristão, ocidental onde se aloja a alma humana, é esse o corpo que define a normalidade. A diferença entre eles e nós (sendo eles os povos fantásticos, do oriente, e nós os cristãos ocidentais) é antes de mais uma diferença de origem e de história, sendo que as raças fabulosas poderão pertencer a um outro tempo, diferente do tempo cristão da história da humanidade. Foi santo Agostinho²⁷ (354–430) quem criou a estrutura teológica da assimilação da cultura profana (erudita e popular) pela religião cristã.

²⁷ Santo Agostinho, ou Agostinho de Hipona, bispo católico, teólogo e filósofo. Consultado [em linha] em: <http://plato.stanford.edu/entries/augustine/>

Agostinho pretendia que esses seres, coisas estranhas e incompreensíveis, servissem como preparação do espírito dos fiéis para o contato com os mistérios da fé. O que aconteceu ao longo da Idade média foi uma mistura recíproca da cultura profana e da mitologia religiosa, apesar de a segunda conseguir manter a pureza do dogma, pela ação dos seus concílios e teólogos.

A humanidade do homem

As coisas maravilhosas presentes nos relatos medievais ganham contexto preciso no ideal religioso e moral do cristianismo, por simbolizarem sempre alguma coisa, integrando-se no conjunto das restantes representações religiosas. Entre o simbólico e o real, fazem parte do sistema simbólico para dele se distinguirem. A Idade média manteve as raças monstruosas porque precisava delas. Era preciso pensar como necessariamente existente a espécie humana correspondente à ideia do homem como união de um corpo e de uma alma. Era preciso que o homem se definisse em relação ao sobrenatural (à divindade) e à natureza (à animalidade). Pensar a humanidade do homem, como animal racional e mortal criado por Deus torna-se possível pela noção de que uma espécie humana monstruosa será contraditória da realidade. A ideia da espécie humana monstruosa (de uma raça monstruosa) torna quase necessária a existência do seu contrário (de uma raça humana não-monstruosa).

A realidade do corpo

A ideia de uma humanidade monstruosa é elaborada com a finalidade de ser pensada por contraste e oposição, para fundamentar a crença na necessidade do existente. O homem medieval pensa-se como o inverso da monstruosidade, algo nunca pensável em si, mas possível de ser pensado no horizonte das raças monstruosas, para lá do limite do humano. Assim, o humano pode pensar-se como real, animal mortal e racional, pode pensar-se cristão (o oposto de infiel) e ainda homem racional (o oposto de animal). Um corpo humano será um corpo que pode receber uma alma. A monstruosidade constitui uma corporeidade estranha à alma. O homem pode dar-se uma alma e adquirir uma realidade *natural* (animal), em oposição à raça monstruosa. O homem, criatura de Deus e dotado de uma alma, torna-se pensável na realidade do seu corpo, pois a forma como o seu corpo e a sua alma se unem revela-se, não nele mas na raça monstruosa.

Pensar a humanidade

As raças fabulosas são elaborações simbólicas às quais se procura retirar o sentido simbólico para que surjam como validação do seu contrário. O monstro não simboliza nada em si próprio, a sua deformação física é que constitui uma simbolização. Os povos fantásticos do oriente servem para conferir uma realidade à imagem do homem cristão, a espécie animal que possui uma alma. O homem

produz monstros para poder pensar a sua própria humanidade. Definida no universo cristão pela união de uma certa alma e de um certo corpo, a definição de humanidade foi alterada nos séculos XVI e XVII. Foi preciso encontrar primeiro um modelo humano do corpo para lhe fazer aceitar uma alma que o tornasse homem, o monstro humano está lá unicamente para que o homem possa ter uma ideia estável de si próprio, do seu ser enquanto homem. As raças fabulosas são quase simbólicas e quase reais. Têm uma função que permite pensar a humanidade do homem, mantendo-se aberrantes, conservando a suspeita quanto a essa mesma humanidade do homem.

Nas margens e nas sombras

Os monstros encontram-se nos sítios onde não se encontram as raças fabulosas. Os monstros encontram-se nas margens, enquanto as raças fabulosas encontram-se em locais identificados. As imagens de monstros são encontradas nas catedrais, nos frisos, nos capitéis, nos cantos das gárgulas, nas cantoneiras entre figuras de santos. Os monstros surgem nas margens, dissimulando-se na sombra para melhor surpreenderem o homem. Nos manuscritos, encontram-se pelas margens dos bestiários, dos livros de horas, dos livros de salmos, dos romances. Servem como decoração para as maiúsculas que iniciam os parágrafos e ocupam os espaços em branco que terminam as linhas. São colocados em lugares marginais que rodeiam o texto, em espaços que rodeiam e delimitam a ordem. O texto sagrado é subvertido pelas

figuras monstruosas, que servem de garante para a arquitetura do mundo real.

Monstro e realidade

Em termos de representação, o monstro surge como aquilo que é preciso negar, para que se instaure o reino da representação. O monstro teratológico, no século XVI, nega a sua representação como símbolo e vai ao encontro da elaboração da representação como meio de conhecimento. A produção, a representação de monstros aproximam-se do sentido do saber científico, do novo modo de conhecer o mundo, contribuindo para a descontextualização dos objetos e para a instauração do que se poderia chamar a legitimidade da representação. Numa época em que a representação começa a substituir o texto e a procurar impor-se como meio de comunicação universal, o papel dos monstros é contribuir para a legitimação da realidade.

Monstro e olhar

Gil afirma existir uma tendência muito difundida nos autores que trataram da etimologia da palavra “monstro” em associá-la com *monstrare* e a traduzir este verbo por “mostrar”, até mesmo por “indicar com o olhar”. Contudo, segundo Gil, *monstrare* significa muito menos “mostrar” um objeto do que “ensinar um determinado comportamento, prescrever a via a seguir”. Os monstros são observados com admiração

não por serem sinais que pressagiam algo vindouro, mas por serem como são, pela sua novidade e extravagância, por o homem ter uma tendência para mostrar ao outro aquilo que ele mesmo viu de raro e surpreendente. O fato de serem raramente vistos dá aos monstros a capacidade de se tornarem sinais extraordinários; e a propriedade de dar muito a ver constitui um laço de comunicação social. O monstro é fruto, então, de uma relação com o olhar.

O monstro mostra

Um monstro é sempre um excesso de presença, quer seja um corpo com excesso ou ao qual faltem órgãos. O corpo que não manifesta privações ou faltas. Mesmo podendo não ter cabeça, não é percebido como um homem ou um corpo diminuídos. São considerados como criaturas de uma categoria à parte, por a falta de órgãos se transformar num traço presente. Os monstros são caracterizados pela configuração corporal que apresentam, uma configuração que se basta a si própria. Um monstro que resulte da conjugação de duas ou várias espécies, o minotauro por exemplo, não é uma criatura a quem falte uma parte de homem ou uma parte de touro. Mesmo se existir a falta de um órgão, o monstro tem a particularidade de, ao contrário do corpo *normal*, a anular totalmente. Gil dá o exemplo do Ciclope, que não é um ser ao qual falta um olho, mas um gigante que possui um único olho, na testa. Os monstros surgem como vocacionados para a representação, como espécie de modelo de representação enquanto ato de apresentação de

uma realidade, por a imagem monstruosa manifestar uma maior realidade do objeto, mais pormenorizada e com mais conteúdo que uma imagem vulgar. Por estar representado é certa a sua existência. O monstro mostra, mostra mais que tudo o que é visto, por mostrar o irreal verdadeiro. O corpo do monstro revela o oculto, torna-se transparente por virar a pele do avesso, sem se preocupar com o olhar do outro, ou levando-o ao fascínio. A percepção do monstro leva a não querer desviar o olhar da sua imagem, de forma a mergulhar no sentido da mensagem. Na realidade, o olhar fica suspenso nessa revelação-ocultação que é a imagem do corpo monstruoso. O monstro mostra o interior do corpo – ou antes, é o resultado do revirar da pele do corpo normal, da transformação de um corpo organizado em corpo de órgãos aparentes, desordenados. O corpo do monstro é composto por órgãos que não são para ser vistos, mas apenas pensados. A transparência do corpo do monstro é o interior visceral que é transportado para à flor da pele. Ao mostrar o avesso da pele, o monstro exhibe a sua alma abortada, o seu corpo é um corpo que atacou a alma absorvendo-a numa parte corporal. Ao revelar o que deve permanecer oculto, o corpo monstruoso subverte a relação entre a alma e o corpo, a alma revelada deixa de ser uma alma e torna-se o reverso do corpo, um *outro* corpo, mas amorfo e horrível, um não-corpo que mostra uma alma feita carne, vísceras e órgãos. No monstro humano há simultaneamente um *outro* homem e *eu* mesmo. O monstro é afastado, posto à distância para voltar a ser introduzido no discurso diário como uma curiosidade de feira, um fator libertador de angústia. A partir do exterior, ajuda a

reordenar as relações entre os homens por lhes permitir reconhecer-se como singulares e diferentes uns dos outros, iguais, humanos. São os monstros que tornam os homens, humanos.

A pele

Até ao século XVIII, o nascimento do monstro encontra-se frequentemente associado ao desejo feminino. A sujidade da mãe alimenta o embrião e corrompe o corpo do embrião, tornando-o monstruoso. A alma da mãe revela-se na anomalia física do filho. Nos contos populares, o tema do nascimento monstruoso gira à volta de uma pele. Uma pele de serpente, uma pele de burro, uma pele de porco. “A pele (que se despe ou veste, ou que frequentemente se queima) é a própria monstruosidade” (Gil, 1994: 96). A pele surge como a alma da mãe, que moldou o corpo do filho. Esta pele é um duplo do animal que foi visto pela mãe, um duplo que é preciso expulsar ou exorcizar para voltar a encontrar a identidade humana. A pele é o suporte simbólico dos duplos na imaginação popular. No folclore, é a pele que transforma homens em animais, ou lobisomens. É da pele que os homens terão de se desembaraçar para voltarem a encontrar a sua alma pessoal. A pele como membrana (o conteúdo simbólico, ou o duplo que representa) será como um simulacro. Os duplos serão simulacros compostos por partículas materiais. Neste caso, a alma surge como uma variante do duplo, por permitir alojar o duplo de outro. Assim, um corpo humano poderá possuir uma alma animal, ou um duplo animal. A

monstruosidade irá desaparecer se a alma se adequar ao corpo, fazendo com que o corpo possua em si o seu próprio duplo e não o de outro. Esta noção relaciona-se com a aceitação da vida em comunidade, de forma regrada, com socialização do corpo e a sua moldagem pela cultura. O indivíduo reconhece-se pela filiação, pela pertença a determinado grupo (sexual, de idade, de clã, de comunidade, etc.) e a determinada cultura, será homem aquele que souber seguir as regras sociais que asseguram a sobrevivência individual e coletiva. Ao longo do Renascimento, alguns conceitos acerca do corpo e da alma são como uma etapa intermédia entre o sistema de crenças mágico-religiosas da cultura popular e as doutrinas filosóficas e médicas da idade clássica. Passa a haver uma transferência progressiva do que se relacionava com os rituais sociais para o corpo e o espírito individuais. Surge a ideia de anatomia, que revela órgãos e confirma a ideia da dependência do corpo da criança em relação à alma da mãe, de início construída no interior do ventre como forma do homem a que de seguida se junta a alma da criança.

O olhar científico

No Renascimento, com René Descartes²⁸ (1596–1650), a criação do corpo do monstro passa a ser explicada por movimentos corporais, pela existência de uma transmissão de movimentos dos espíritos animais do

²⁸ René Descartes, filósofo francês, matemático e escritor, o seu trabalho influenciou grande parte dos escritos filosóficos e dos estudos matemáticos posteriores a ele. Consultado [em linha] em: <http://plato.stanford.edu/entries/descartes-epistemology/>

nervo ótico até determinadas partes do corpo. Descartes retira importância a questões que tenham a ver com a alma da mãe ou que tenham a ver com os duplos e centra-se numa alma singular para um corpo-máquina²⁹. O funcionamento do corpo-máquina justifica as miragens, as ilusões, os sonhos, a crença em fantasmas, ou o aparecimento dos desejos, a partir de uma teoria do movimento mecânico e de uma teoria da visão. A partir da anterior noção de duplo surge a noção de duplos das coisas, imagens resultantes de uma interpretação realizada pela alma. Descartes rejeita a ideia de energia espiritual na formação de imagens. As representações dos objetos explicam-se pelas leis da ótica, são elas que justificam a semelhança entre a imagem e o objeto. Para Descartes, a alma individualiza o corpo, domínio de um *eu*, sujeito da ciência, habitante de um corpo-máquina. Os objetos do mundo passam a ser sujeitos a duas substâncias, o espaço e o pensamento. Dá-se a separação, no homem individual, entre o seu corpo e a sua alma, distinguindo-se nitidamente os dois domínios. Impõe-se o olhar científico. A Natureza torna-se um domínio de investigação empírica, só compreensível pelo poder da inteligência que nela descobre as leis que regem os corpos.

²⁹ Corpo-máquina, no pensamento cartesiano corresponde ao corpo composto pela união de duas substâncias distintas: a *res cogitas*, o pensamento; e a *res extensa*, a matéria. Sendo diferentes, alma e corpo criam relação entre si. Consultado [em linha] em: <http://plato.stanford.edu/entries/descartes-epistemology/>

Pensar o humano, por contraste

Para a concepção que Descartes faz do corpo não há lugar para o nascimento monstruoso. Como o monstro só surge quando é preciso pensar a humanidade do homem e como essa humanidade é definida por Descartes em termos totalmente racionais, os monstros não têm qualquer função no pensamento cartesiano, sendo remetidos a ilusões. Para Descartes, tal como para santo Agostinho, o monstro é uma barreira, no limite da razão, tal como as raças monstruosas que habitavam a periferia do mundo humano. É necessário produzir monstros em número suficiente para sabermos o que nos torna seres humanos e para ajudar a pensar e a manter a humanidade em cada ser humano. O homem procura nos monstros, por contraste, uma imagem estável de si mesmo, e a monstruosidade atrai pelo seu devir-inumano: devir-animal, devir-vegetal ou mineral. Nesse devir juntam-se a tendência à metamorfose, e o medo de se tornar *outro*. Da Antiguidade a Descartes, a imagem do monstro é composta por elementos repulsivos que sirvam por comparação e negação como complementos da humanidade do homem. Mas a imagem do monstro atrai, o monstro é um atrator da imaginação por se situar numa fronteira indecisa entre a humanidade e a não-humanidade. O monstro atrai por se situar numa zona entre o devir-*outro* e o caos. Gil afirma que a monstruosidade será capaz de suscitar um devir-*outro*, que está para além do próprio. O devir-animal, o devir-vegetal e o devir-mineral estão sempre presentes como experimentação de todas as nossas potências, como atualizações

do possível em nós. O devir-monstro produz um excesso que se confunde com uma intensificação, e produz um corpo super-orgânico que pode assemelhar-se a um corpo-sem-órgãos pronto a acolher intensidades, segundo Gil. O corpo monstruoso apela a uma secreta identificação do homem. A monstruosidade cria um movimento caótico repentinamente paralisado, como um devir começado que abortou, inacabado, mutilado.

Visão, fascínio, vertigem

O corpo normal oferece á visão a experiência de uma simetria assimétrica, entre a esquerda e a direita, entre o alto e o baixo, entre a frente e o atrás. O corpo normal é normal porque com ele existe o seu duplo, que lhe proporciona todas as experiências possíveis da reversibilidade, permitindo estar ali estando aqui, ir e voltar de qualquer ponto que consiga observar. O corpo monstruoso cria um corpo para os duplos pela duplicação ou multiplicação dos órgãos e torna impossível operar a reversibilidade das distâncias no espaço e no tempo. O monstro rouba o duplo, incarnando-o. Como apesar de tudo é um corpo humano, continua a refletir o humano, criando fascínio e vertigem.

Representações contemporâneas do corpo

José Gil procura sugerir algumas hipóteses sobre os modos diversos como a arte de hoje constrói as suas imagens do corpo. Começa por

procurar definir o que é o *corpo contemporâneo*, em comparação ao *corpo moderno*. Na arte moderna, o corpo surge como algo decomposto, fragmentado, sem uma imagem unitária. A arte moderna desfez o limite do corpo, retirou-lhe o limite do contorno para mostrar e criar ligações do corpo físico à vida do mundo, acentuando o corpo como lugar de devir.

Micro e macro

De acordo com Gil, toda a arte trabalha com o microscópio, com as pequenas percepções, mesmo quando demonstra interesse nas imagens macroscópicas, mas a arte moderna fez das pequenas percepções o objeto de trabalho, desloca os órgãos do corpo mantendo-os intactos, desmembra o corpo sem o destruir. Coloca em igualdade duas escalas, fazendo com que micro e macro ganhem a mesma força percetiva, trabalhando na fronteira entre presença e ausência, entre som e silêncio, entre sensível e inteligível, entre força e forma.

Grandes planos

Com a arte contemporânea, a indiscernibilidade joga-se entre imagens macroscópicas, entre figuras em grandes planos de órgãos ou de rostos. O corpo contemporâneo é representado como orgânico, mas não necessariamente inteiro ou vivo. Corpos mutilados ou esventrados que guardam, como indícios de uma vida residual, uma posição, um olhar,

um gesto. É a imagem por si própria que ganha vida à custa da morte do corpo real, é a imagem que se autonomiza e conquista o lugar do corpo enquanto representação. Gil afirma que, na representação contemporânea, raramente a monstruosidade é horrível. As representações contemporâneas conservam um corpo próprio perfeito, mesmo quando surge informe ou mutilado. A monstruosidade contemporânea surge como possibilidade do corpo normal ou como possibilidade latente, virtual, do corpo normal.

Órgãos por corpo

Na representação do corpo contemporâneo incide-se mais sobre a representação da imagem dos órgãos do corpo que na representação da pura monstruosidade. Em oposição ao tratamento na arte moderna, o interior do corpo reaparece. Um interior que não reenvia para uma alma, mas que surge muitas vezes como imagem virtual. Os corpos surgem como que para ser sondados, mostrando o seu interior e o interior dos órgãos, explorando-os, seja por desvelamento da intimidade e do pudor, por escândalo ou por provocação política. A arte contemporânea parte da percepção comum, criando algo que estará além da imagem e da humanidade corporal do homem, sem fundo metafísico, criando trabalhos de exploração ilimitada do corpo baseada na ciência. O interesse contemporâneo não se centra na metafísica, centra-se nos órgãos, até mais que no próprio corpo. Explora-se o interior do corpo, esvaziando-o, projetando as vísceras no exterior, como nos trabalhos

de Adriana Varejão (n.1964), em que de um muro escorrem órgãos para fora³⁰. Na representação do corpo contemporâneo explora-se o espaço invisível interno por troca de uma representação expressiva do interior com o exterior.

Corpo como órgão

Falando acerca da relação do corpo nu com o real, Gil afirma que a imagem contemporânea do corpo ganha muitas vezes um hiper-realismo da presença, principalmente a que é tratada em computador, em vídeo, ou em fotografia. Assim, a imagem impõe-se por si mesma, torna-se autossuficiente na sua presença, autorreferencial. Se, no século XX, a autorreferenciação da imagem era parte da pintura abstrata, existe na representação figurativa contemporânea um hiper-realismo de uma presença figurativa autorreferenciada. Na contemporaneidade, a tendência será considerar o corpo como um órgão, manipulável e transformável. O corpo torna-se um órgão manipulável, sendo possível a criação de um corpo novo, de um novo rosto, o corpo torna-se como uma matéria a esculpir. Vários artistas reduzem o corpo a um órgão ou a um conjunto de órgãos, como se valessem pelo corpo inteiro

³⁰ Em *Câmara de Ecos*, catálogo e exposição individual realizada no Centro Cultural de Belém entre outubro de 2005 e janeiro de 2006, colocada perante uma questão que relaciona o seu trabalho com o Barroco, Adriana Varejão responde "O Barroco vive de uma interioridade absoluta. De uma cisão entre a fachada e o dentro, entre exterior e interior. Mas como em uma mesma dobra, que repercute dos dois lados. Nesse sentido, as incisões em minhas telas tendem a revelar um interior carnal que transborda para a superfície. Através da incisão eu relanço um lado sobre o outro. Assim se harmonizam em meu trabalho corpo e cultura, figura e geometria, mínimo e acúmulo, transparência e espessura, espiritualidade e visceralidade, razão e sensualidade plástica." (Varejão, 2005: 80).

transformado. A imagem contemporânea de um corpo corresponde a um corpo-sem-órgãos futuro, em que o conjunto de órgãos substitui o plano do corpo, trabalha-se nas margens de um corpo contemporâneo por vir.

O corpo como *outro*

No texto *Entre Anjos e Cyborgs* (Tucherman, 2001), a autora afirma: “À invenção do Corpo coube a simultaneidade da invenção de seu Outro: o monstro, ao mesmo tempo, o corpo do Outro e o Outro do corpo. Fato tão antigo quanto a própria geração da noção de humano, já que a existência real ou imaginária de raças ou pessoas que apresentam mal-formações ou deformações remonta à mesma origem.” (Tucherman, 2001, 4). A presença destes seres diferentes deve-se à necessidade de construir um contraste, um limite, entre diferença e alteridade, e o mesmo ou o idêntico, sendo o parâmetro de fundação do mesmo, construído na mitologia judaico-cristã o da semelhança, da mesma forma que o homem foi criado à imagem e semelhança do Criador. “A diferença do monstro representa portanto um aviso, um desvio, um afastamento deste modelo. De certa forma uma condenação no corpo. Visível para todos.” (Tucherman, 2001, 5).

Rosto e identidade

No texto *Imagem, rosto e identidade: relações instáveis no mundo tecnológico contemporâneo* (Tucherman, 2007), reflete acerca da relação entre o rosto e a identidade, a partir do transplante facial realizado em Isabelle Dinoire, em 2005, relacionando com duas obras de ficção, o filme *Face Off* de John Woo (n.1946), e o romance *Cabeças Trocadas* de Thomas Mann (1875–1955).

Ficção científica e cinema

Tucherman afirma ter encontrado ao longo da escrita do seu texto uma afinidade entre a postura da ficção científica, que reúne a liberdade da ficção ao rigor da ciência, e o cinema, que é ao mesmo tempo arte e indústria, e, por isto mesmo, vocacionado para refletir sobre a presença da técnica e dos seus efeitos na vida cotidiana, por a reflexão que produz no seu texto se centrar em questões de identidade, tecnologia, reconhecimento de *eu* e *outro*. No entender de Tucherman, o cinema tem sido a melhor leitura crítica das novas realidades e das promessas criadas nas comunicações e promessas do mundo técnico científico, uma espécie de consciência que antecipa os efeitos sociais.

Transplante

Num jornal do final de 2005 encontrou a notícia do primeiro transplante parcial de rosto da história da medicina, realizado na paciente francesa Isabelle Dubois pelo cirurgião Bernard Devauchelle e a sua equipa. Ieda Tucherman analisa as questões levantadas em diversos artigos publicados na altura acerca do transplante. Surgem questões ligadas à autoimagem e ao autorreconhecimento, como se após determinado acontecimento traumático, pessoas que sendo sobreviventes, mas com a face alterada, são prisioneiros de uma máscara onde não podem se reconhecer. Questões acerca de aparência deslocada, identidade a ser reconstruída, pessoas que se tornam estrangeiras para elas mesmas, forçadas a aceitar um rosto que não é o seu.

O rosto como singularidade

Considerando o rosto como o primeiro vetor de comunicação com o outro, é pelo olhar dos outros que a identidade de cada um se constrói. Alguém com o rosto desfigurado dá a ver uma imagem que não corresponde àquilo que intimamente considera ser. Como a busca da imagem anterior será vã, terá sido necessário apagar a imagem antiga de si para não se comparar, e procurar a expressão individual através do gestual, da linguagem infra verbal, da voz. Sendo o reconhecimento do outro que nos confirma quem somos ao longo da vida, ou que seremos os mesmos ao longo da vida, são as pessoas que nos estão próximas

quem nos transmite uma ficção eficaz de identidade. O rosto, que se assume como representação do humano, transmite a sua singularidade, sendo o rosto mais que o resto do corpo, que apela ao outro. Uma questão levantada num dos artigos analisados por Tucherman associa a desfiguração a uma máscara mortuária, significando que não ter mais uma figura reconhecida como humana poderia ser como uma metáfora para a morte.

Cabeça e corpo

Uma novela de Thomas Mann de 1940, *Cabeças Trocadas*, e um filme de 1997, *Face Off*, de John Woo, segundo Tucherman antecipam alguns dos temas mencionados, propondo desenlaces. Em *Cabeças Trocadas*, dois jovens amigos: Shridaman, de 21 anos, um mercador da casta brâmane, dado ao estudo da gramática e da astronomia, e Nanda, um ferreiro e pastor de casta inferior sem nenhum pendor para as coisas do espírito, apaixonam-se por Sita, que se casa com Shridaman. Como os amigos vivem juntos, acaba por surgir um triângulo amoroso e Shridaman, o esposo, percebe a perturbação que Nanda provoca em Sita. Na continuidade da novela, acontece um acidente e, no seu desenlace, por ação da deusa Devi e por uma ação precipitada de Sita, os amigos acabam por ficar com as cabeças e os corpos trocados. Shridaman e Nanda parecem apreciar a nova aparência, com a cabeça de um e o corpo de outro, respetivamente. Tudo seguiria assim, se não fosse complicado resolver a situação conjugal de Sita e a sua descendência,

por ser o corpo e não a cabeça que gera os filhos. Sita, consultada, não sabe resolver a quem pertence e decidir sobre a felicidade própria e a dos dois. De comum acordo os três resolvem procurar um santo, para que arbitre a questão. Em consequência, Nanda é afastado, ficando Sita e Shridaman juntos: Sita tinha o melhor dos dois mundos, já que se deitava nos braços do robusto amigo de Nanda e beijava a cabeça de Shridaman. Mas a cabeça de Shridaman começa atuar no corpo onde está. Shridaman veste-se de forma diferente de Nanda, não maneja o martelo nem pratica qualquer dos movimentos que esculpiam o seu corpo, que deixa de ser reconhecível como o corpo de Nanda. Sita deu a Shridaman um menino, muito mais semelhante a Sita do que a qualquer um dos dois pais. O remorso e a saudade impeliam Sita a mostrar a Nanda o filho do seu ventre e, ao encontrarem-se, Nanda, Sita, e Shridaman apercebem-se da impossibilidade de Sita ficar com um deles. Para que o menino não vivesse em vergonha a saída que encontram é que ambos devem matar um ao outro (e um e outro aí são a mesma coisa), sendo a viúva de seguida incinerada. Nesta história o que está em jogo são os afetos e os seus efeitos, a amizade entre os dois homens e a paixão comum por Sita, assim como a confusão entre o que seria de um ou de outro, e a projeção de um no outro como símbolos de um ideal do *eu*. Os corpos que resultaram da troca são já híbridos, ter o corpo de Nanda só era possível para Nanda que o usava e mantinha. Com Shridaman ao comando, ele deixa de ser o que foi, sem chegar a ser o corpo de Shridaman original. Tucherman faz uma última observação que relaciona esta novela, o transplante parcial de rosto e o

filme *Face Off*. “no primeiro caso é a intervenção da deusa que permite a reincorporação das cabeças ao resto do corpo, numa mais que evidente atuação de uma solução *Deus ex máquina*. No caso real como no imaginário cinematográfico podemos afirmar que é poder da técnica que não tem limites, o que nos permite falar de uma passagem bastante celebrada mas pouco compreendida de *Deus ex máquina*³¹ a Máquina – deus.” (Tucherman, 2007, 12).

Outra face

O filme *Face Off* insere-se na tradição americana dos filmes de ação, sendo numa primeira leitura um filme sobre o amor familiar, as relações pai-filho ou entre irmãos, a honra profissional e vingança. Indo mais profundamente, o filme retoma o tema literário do duplo³², questionando o que constitui a identidade de um indivíduo para si mesmo e para o contexto que o envolve. O filme retrata a luta entre o agente do *FBI* (*Federal Bureau of Investigation*) Sean Archer, interpretado por John Travolta, e o terrorista Castor Troy, interpretado por Nicholas Cage. Archer pretende eliminar Troy e vingar a morte do seu filho Michael, morto a tiro por Troy quando este tentava matar Archer. Após uma perseguição, Troy entra em coma, e Archer é convencido a fazer uma cirurgia, um transplante da face do seu inimigo para a sua, de

³¹ *Deus ex máquina*, expressão latina vinda do grego, refere-se a uma inesperada, artificial ou improvável personagem, artefacto ou evento introduzido repentinamente num trabalho de ficção ou drama para resolver uma situação ou trama.

³² Como no exemplo de Dr. Jekyll and Mr Hide, de Robert Stevenson.

forma a infiltrar-se e descobrir o esconderijo de uma bomba biológica plantada pelo irmão de Castor, Pollux. Entretanto, Troy acorda do seu coma, sem face e obriga o cirurgião a transplantar para a sua face o rosto de Archer. Os adversários tornam-se duplos, passando um a viver a vida do outro. No final, Troy é morto e Archer regressa para a família com o seu rosto próprio.

Máscara

O transplante do rosto é mostrado como verossímil por meio de imagens que mostram detalhes técnicos como o molde de crânio, o corte da raiz dos cabelos com laser, simulações em imagens digitais que acompanham cada passo da cirurgia, o que também enfatiza a estreita relação já bastante comentada entre as técnicas de visualização e visibilidade da medicina e do cinema, reguladas por dispositivos poderosos de imagem e de edição. Como forma de validação da cirurgia, além desta ser apresentada como totalmente reversível, de as cicatrizes desaparecerem em poucos dias devido a inovadores medicamentos anti-inflamatórios, é ainda implantado um dispositivo na garganta que permite compatibilizar a voz de Sean com a de Troy. As características que tornavam cada um reconhecível para si e para os outros perdem-se. “Apresentando o rosto como uma máscara intercambiável, lembrando a origem teatral do termo *persona*³³, *Face Off*

³³ “Persona”, palavra italiana derivada do Latim, personagem vivida por um ator, e tipo de máscara feita para ressoar com a voz do ator (*per sonare* significa *soar através de*), de modo a ser bem ouvida pelos espectadores, e para dar ao ator a aparência que o papel exigia. *Persona*, é também o nome de um filme sueco de 1966, escrito e dirigido por Ingmar Bergman, filme

sugere que, embora cada identidade necessite de uma matéria de base, esta não é confinada a um corpo específico.” (Tucherman, 2007, 15). Archer conseguiria incorporar Troy por o ter seguido e observado durante muito tempo, parecendo afirmar que bastam algumas pequenas mudanças para que aquela face naquele corpo seja *verdadeira* junto de todos os que o rodeiam, desconsiderando as reflexões de Deleuze sobre gestos, expressões e sobre o rosto como imagem-de-afeto. Estes dois rostos surgem como máscaras, uma equivalência do senso comum da face com a identidade social, a identidade com um fenómeno de superfície. Ambas as personagens *atuam* com o rosto do outro, sem que a nova face provoque mudanças na percepção de si mesmos, ou no comportamento de cada um. O filme termina com a restituição do rosto original do agente do *FBI*. Tucherman afirma que segundo o realizador, John Woo, *Face Off* é um drama sobre relações familiares, sendo que para Tucherman será “um filme que pergunta sobre o significado do corpo e do rosto para a identidade humana na idade dos transplantes” (Tucherman, 2007: 17).

Técnica

Ieda Tucherman, no texto *Corpo fragmentos e ligações: a micro-história de alguns órgãos e de certas promessas* (Tucherman, 2005) define os seres humanos como sendo “artificiais e técnicos neste sentido em que

que retrata as máscaras que o ser humano usa, chegando ao ponto de não reconhecer a sua face real. Consultado [em linha] em: <http://www.imdb.com/title/tt0060827/>

não encontram seu ser no interior de si mesmos e sim no meio de próteses que eles inventam, (...) Na verdade, a característica do humano enquanto ser vivo é a de inventar processos de exteriorização técnica ou seja, a de definir-se como um ser que conduz sua vida por órgãos não biológicos, isto é, por órgãos artificiais que são no que consistem as próteses.” (Tucherman, 2005: 6). Embora a técnica tenha estado sempre presente na experiência humana, o mundo moderno traz a suspeita da possibilidade de ver desaparecer a sua própria humanidade, tornada homogênea ou escravizada pela técnica. A ficção científica, produto da sociedade moderna em que a técnica modifica a vida cotidiana, recebida como uma narrativa infanto juvenil, um gênero menor, teve acolhimento mais caloroso no cinema, que, acolhendo nele mesmo arte e indústria, é expressão dos atributos da modernidade.

Moderno e cinema

“Pensadores como Jonathan Crary (1994), costumam afirmar que a cultura moderna foi cinematográfica antes do cinema, ou seja, a cultura da modernidade tornou inevitável algo como o cinema, uma vez que as suas características desenvolveram-se a partir de traços que definiram o conjunto da vida moderna.” (Tucherman, 2005: 7). Tucherman afirma que, na base da relação do moderno com o cinema, teremos o surgimento de uma cultura urbana metropolitana que levou a novas formas de presença, novos espaços públicos e diferentes relações com o privado, o corpo que surge como lugar de visão, atenção, estimulação,

alvo de estímulos, conduzindo a um permanente *choque do novo*, o reconhecimento de um público, audiência ou massa que subordinou a resposta individual à coletividade, o impulso para fixar, definir ou representar instantes isolados, a indistinção crescente entre a realidade e suas representações, a lógica do consumo que estimulou e engendrou novas formas de diversão. Nos seus primeiros anos, o cinema assumiu funções como parte da paisagem da cidade, como pausa para o trabalhador a caminho de casa, como forma de escape do trabalho doméstico para as mulheres e como fonte cultural para os imigrantes. O cinema conquistou a cidade ensinando a percorrê-la e auxiliando no processo de vigiá-la. Absorveu a fotografia e auxiliou a investigação policial ao identificar pessoas no meio da multidão, fixando a aparência do indivíduo supostamente único. “O cinema foi assim o cruzamento dos fenômenos da modernidade: tecnologia mediada por estimulação visual, representação da realidade possibilitada pela tecnologia, produzido para a massa e, finalmente, definido como a captura do movimento contínuo.” (Tucherman, 2007: 9). Na passagem do século XIX para o século XX duas tecnologias de imagem e formas de visibilidade reforçaram a relação entre a cultura visual médica e o cinema, com o surgimento do cinema e da tecnologia de raios X, entre 1895 e 1905. Imediatamente produziu-se uma nova relação de visibilidade e do entendimento do real a partir das suas representações.

Desconstruções e reconstruções

Entre o cinema e a ficção científica, existe uma atração óbvia, por a ficção científica se prestar à espetacularidade dos efeitos técnicos e à produção do espanto. A ficção científica permite explorações estéticas e experimentações de realização bastante apreciadas pelo público e pela crítica, “desde o mítico *Metrópolis* de Fritz Lang, passando pelo celebrado *Blade Runner* de Ridley Scott, chegando à trilogia *Matrix* dos irmãos Wachowski e aos filmes de David Cronenberg, entre tantos outros, aí incluídos *Alphaville* de Godard e *Fahrenheit 451* de François Truffaut.” (Tucherman, 2007: 17). Como parte dos temas pertencentes ao repertório da ficção científica encontramos as desconstruções múltiplas das diferenças entre natural e artificial, humano e não humano, as mutações e as reconstruções dos corpos humanos.

Arte sequencial

No artigo *Antigas como o Barro* (Pinna, 2009), o professor e investigador escreve acerca de arte sequencial, partindo da descoberta de um vasilhame de barro encontrado numa escavação arqueológica, no Irão, no fim dos anos 1970, início dos anos 1980. Na peça de barro surgem cinco imagens ligeiramente diferentes umas das outras de um cabrito a efetuar um salto. As representações do cabrito surgem com pequenas diferenças entre a imagem anterior e a imagem seguinte, parecendo pretender representar o animal em movimento. Como todas as imagens

do cabrito têm uma relação de sequência, parecem criar um ciclo, sem indicação de fim ou de início do movimento representado. Pinna continua o seu texto fazendo a ligação com narrativa sequencial, forma de contar histórias com imagens, ou *arte sequencial*, termo popularizado por Will Eisner³⁴ e por Scott McCloud³⁵. “Arte sequencial é, portanto, toda representação artística composta por uma série de imagens dispostas em sequência.” (Pinna, 2009: 16). Para que possa existir uma narrativa sequencial, as imagens devem ter uma organização entre elas e deverá existir uma relação entre cada imagem, a anterior e a seguinte. Pinna refere os exemplos mais comuns de arte sequencial: a banda desenhada, o cinema de animação, os *storyboards*, os folioscópios, os filmes e vídeos de captação de imagem real. Afirmar Pinna: “Um texto – defenderiam alguns – como, por exemplo, um conto, também se enquadraria como representação artística composta por uma série de imagens (as letras, as palavras) dispostas em sequência. Entretanto, na disposição das palavras não estaria representada a passagem do tempo, elemento essencial para esse tipo de arte.” (Pinna, 2009: 16). Em narrativa sequencial existem dois tempos: o tempo da narração e o tempo da fruição. O tempo da narração surge do enredo,

³⁴ Will Eisner (1917-2005), cartoonista e escritor norte-americano, reconhecido pelos seus livros acerca de banda desenhada e arte sequencial, como *Comics and Sequential Art*, (Eisner, 1985), e pela sua criação mais famosa, o herói *The Spirit*, com histórias publicadas entre 1940 e 1952. É atribuído a Eisner a criação do termo “Novela Gráfica” (*Graphic Novel*). Consultado [em linha] em: <http://www.willeisner.com/biography/index.html>

³⁵ Scott McCloud (n.1960), cartoonista norte-americano e teorista da banda desenhada, reconhecido pelos seus livros não-ficcionais acerca de banda desenhada. *Understanding Comics* (McCloud, 1993) e *Reinventing Comics* (McCloud, 2000) são dois dos seus trabalhos mais influentes. Consultado [em linha] em: <http://scottmccloud.com/5-about/index.html>

dos eventos que se sucedem no tempo e no espaço. O tempo da fruição surge do leitor e da relação que cria com a leitura.

As narrativas gráficas são essencialmente visuais embora também incluam texto. Como unidade mínima de enquadramento, em banda desenhada temos a vinheta, que será o espaço que enquadra a ilustração de determinado momento e ação. A vinheta, enquanto unidade mínima relaciona-se diretamente com o fotograma, a unidade mínima que em cinema enquadra a imagem (fotográfica ou ilustrada). Vinheta e fotograma enquadram a ação, posicionando o leitor/espectador em relação ao tempo e ao acontecimento, por uso de relações de espaço (preenchido, vazio, direções, positivo, negativo) e de intervalo entre as mesmas. Segundo Pinna, a “obra sequencial é, portanto, formada por unidades e intervalos, sendo os intervalos tão importantes para a evolução da narrativa quanto as próprias unidades imagéticas” (Pinna, 2009: 20), mas “o fluxo do tempo está no intervalo, no momento em que o espectador preenche as lacunas do discurso com sua própria experiência – com base no quadro anterior e posterior – e tem como resultado a confecção de um filme mental que só ele «assiste», no momento da fruição. A partir da sequência de imagens estáticas, o espectador (re)constitui a ação, em movimento.” (Pinna, 2009: 21). Nas narrativas gráficas, o espaço entre imagens é tão importante como as próprias imagens.

Banda desenhada e cinema serão narrativas sequenciais. Considerando que o espaço entre imagens seja para a banda desenhada o que o tempo é para o cinema, antes de haver projeção é como se o cinema

fosse uma banda desenhada mas muito lenta. No cinema, um fotograma é projetado, projeta-se um intervalo a negro, um segundo fotograma é projetado. Em banda desenhada, uma vinheta é lida, lê-se um espaço vazio, uma segunda vinheta é lida.

As narrativas gráficas e os desenhos animados, muitas vezes têm o grafismo por ponto comum. No entanto tornam-se distintos por, mesmo utilizando um grafismo idêntico, utilizarem diferentes códigos visuais para contar a história, proporcionando ao público diferentes tipos de experiência. A narrativa gráfica proporciona uma experiência que se assemelha à da leitura de um livro e não ao assistir a uma série de televisão ou a um filme. O tipo de experiência ditado pelo *media* torna-os distintos, a relação existente entre imagens e espaços intermédios torna-os próximos, enquanto narrativas sequenciais.

Histórias com imagens

Em *Comics, Manga and Graphic Novels* (Petersen, 2011), o autor fala acerca de narrativa. Ao longo dos séculos, os seres humanos procuram encontrar formas de contar histórias com imagens. Em algumas pinturas rupestres observam-se figuras que atiram lanças a animais. Podendo deduzir que as figuras estejam a caçar, não sabemos a razão da caçada ou se terá sido frutífera. Não temos acesso ao antes nem ao depois da imagem observada. A imagem observada corresponde a um momento, sendo que só a isso temos acesso, a essa ilustração.

Uma só imagem, normalmente, não conta uma história, por tendermos a ler a imagem como a representação de um acontecimento simultâneo, a descrição de alguma coisa que acontece ao mesmo tempo, uma visão sincrónica. Uma história, sendo a narração de um acontecimento ao longo de um tempo pressupõe o uso de várias imagens, uma visão diacrónica.

Para compreender uma história, é necessário que a audiência consiga entender o que o autor pretende comunicar com cada imagem. Mesmo quando o autor acrescenta informação para descrever eventos anteriores e posteriores, é importante que a audiência reconheça a forma como seguir o caminho da história ao longo da imagem. Com o caminho clarificado, o autor cria uma narrativa por imagens.

Ao contrário do leitor de um livro, o leitor de uma narrativa gráfica nem sempre lê a história de uma forma linear. Não há uma leitura condicionada por uma linha escrita de cada vez. Ao ler uma narrativa gráfica, o leitor tem a noção da imagem individual que está a ler, assim como do conjunto de imagens que se relacionam entre si, o leitor compreende e tem perceções de movimento e de tempo.

O termo “narrativa gráfica” contém duas ideias essenciais: o grafismo, que é a forma visual composta e não animada, e a narrativa, que é a história composta de forma a expressar/comunicar de uma determinada forma. Narrativa gráfica é também um termo geral que pode englobar noções mais específicas como “banda desenhada”, “graphic novel”, “comics”, “manga”, ou “fumetti”.

Ler arte

Uma narrativa raramente é original e raramente surge de forma isolada, situando-se entre o ato de recontar e a existência de estruturas partilhadas de comunicação. Uma narrativa estabelece uma relação entre o contador de histórias e o público, a audiência, sendo por esta razão que as narrativas são derivativas: há que garantir que todos os intervenientes se compreendam.

As narrativas gráficas expressam ideias transformando-as numa história em que as ações das personagens se tornam uma forma de descrever experiências e sensações. As formas que as narrativas gráficas usam para contar cada história estão ligadas aos valores e códigos próprios da cultura que as produz e a que se dirigem. Tendencialmente, estaremos predispostos a ler imagens da mesma forma que lemos os textos. Para os portugueses será uma leitura da esquerda para a direita, de cima para baixo.

Narrar algo será polarizar algo, criar uma sequência de eventos entre antes e depois, antigamente e agora, causa e efeito, crime e castigo. Este tipo de narrativa vai beber às dualidades que encontramos no folclore, como bem e mal, certo e errado. A moralidade, ou a imoralidade, não será essencial para a ação da narrativa gráfica, mas tende a criar foco para a narrativa e a intensificar a carga dramática.

As narrativas gráficas baseiam-se na representação das coisas de uma forma a que possam ser reconhecidas, da forma como fazem sentido no mundo. Tendem a ser figurativas, tendem a representar o mundo

segundo determinadas formas. A figura humana dá ao leitor um veículo para a criação de empatia. O corpo humano e a representação de movimento criam no leitor a impressão que a ação está a decorrer naquele preciso momento, diante dos seus olhos. Corpos, e principalmente faces, comunicam espontaneidade pela forma como servem de veículos para a percepção do que consideramos linguagem corporal. Por natureza a audiência olha para corpos e faces em busca de pistas que possa *ler* como expressões.

A leitura de uma narrativa gráfica requer a tradução de imagens codificadas, para a experiência real. Na banda desenhada, as imagens procuram fazê-lo de forma tão transparente em termos de significado que quase não precisam de instruções para serem compreendidas. Por essa razão a banda desenhada é por vezes considerada uma *arte invisível*. Os leitores aceitam facilmente as convenções visuais, quase sem necessidade de explicações. As narrativas gráficas muitas vezes facilitam o processo de leitura por orientarem o olhar do leitor em determinada direção, de forma a acentuar ou antever determinada ação. A forma como o autor encena a colocação dos objetos, como orienta a percepção do leitor cria *caminhos* para proporcionar e acentuar determinada experiência na audiência. Os caminhos permitem ao leitor discernir a informação hierarquizada e organizada, por entre a complexidade da totalidade da informação composta. Os autores usam estas estratégias da mesma forma que os mágicos usam truques para orientar o olhar dos espectadores de forma a criar uma ilusão.

Para que possa haver a interpretação de uma ação tem de existir um contexto, sendo o contexto que fornece a razão para o comportamento das personagens. As narrativas gráficas mostram algo reconhecível, mas procuram produzir algo novo, reordenando os elementos reconhecíveis. Os elementos reconhecíveis a reordenar são o que torna determinada narrativa gráfica identificável em género ou época. As narrativas gráficas pressupõem a capacidade humana de identificar uma série de imagens e organizá-las de forma a criar sentido, coerência. As narrativas gráficas criam sentido por o cérebro humano querer criar sentido e ligação entre imagens que poderiam não o ter, e porque o autor da narrativa acredita na capacidade da audiência em recriar, antever e antecipar pistas e ações. No entanto, o sentido criado terá sempre a ver com o *background* cultural de cada leitor, pois a interpretação de imagens está diretamente ligada à forma como cada humano processa experiências de vida e memórias. O *background* cultural não altera o processo de interpretação das formas, mas concede diferentes significâncias e significados.

Pensar a colocação em sequência de imagens, com ou sem o intuito de criar a ilusão de movimento será pensar uma narrativa, de forma a poder ser decifrada pelo leitor ou pelo espectador.

O autor

No livro *Cinema, Philosophy, Bergman* (Livingston, 2009), refletindo acerca do autor em cinema, descreve-se parte do processo criativo de

Ingmar Bergman (1918–2007). Muitos dos seus filmes tinham por ponto de partida imagens que surgiam na sua mente e cativavam a sua atenção. Partindo de uma imagem, a ideia trabalhada ganha complexidade. Uma imagem de duas mulheres comparando as mãos ficou para Bergman associada a elementos e situações que, depois de trabalhados originaram o filme *Persona*. O conceito de autor, em cinema, não é pacífico. Por natureza, o cinema resulta de trabalho conjunto, de equipa. A noção de filme como trabalho individual (o filme de determinado autor) surge por haver uma visão única que acompanha e participa dos processos, tomando decisões e orientando todo o trabalho.

Autor será aquele que realiza a totalidade do trabalho, ou o trabalho relevante, o intencional. Inserido numa equipa de pessoas, o autor será aquele que, incluído num processo coletivo, mantém controlo suficiente sobre a tomada de decisões e é responsável pelo desenvolvimento do aspeto visual do filme. Neste caso, o autor será quem supervisiona e guia o trabalho realizado por outros, mantendo as suas preferências. Havendo partilha de autoria, várias pessoas trabalham em conjunto, em pé de igualdade, e com partilha da responsabilidade sobre o resultado final. Mesmo que não sejam essas pessoas a concretizar a totalidade do trabalho, havendo contribuição de outros, que não os autores, são os autores quem acompanha e orienta o desenvolvimento de trabalho.

O corpo é normalmente considerado como algo puramente matérico, havendo tradicionalmente a separação entre corpo, matéria e mente, espírito. Na cultura ocidental, a imagem é normalmente considerada como representativa da matéria, sendo a mente a forma de compreender e dar sentido às representações. O cinema centra-se muitas vezes em imagens do corpo, seja o das divas ou imagens de filmes de terror, ficção científica, ação, ou filme artístico, corpos de todos os tipos: que correm, que lutam, que se deformam, que gritam, sexuais, em agonia, mortos, masoquistas... O corpo é separado da mente e colocado no plano da imagem. A pele será o sinal óbvio da existência do corpo físico, demarcando uma fronteira entre interior e exterior. Nesta fronteira, que contém, surgem diferentes formas de variações: entre natural e sobrenatural, entre humano e não-humano, homem e besta, questões de género e de papel. A pele e os fluidos corporais representam o que, após ser expelido, estará externo ao corpo, continuando a fazer parte dele. Flexível, inesperado, transformável, a ideia de corpo atingirá o seu limite na zona em que o tecido corra o risco de ser reconhecido como simples carne, e já não corpo.

No capítulo *Logic of Sensations in Becoming-Animal*, do livro *The Matrix of Visual Culture* (Pisters, 2003), é citada Rosi Braidotti por afirmar que a filosofia de Deleuze, uma filosofia teratológica, será a forma de análise mais adequada para a análise de uma cultura que está plena de

imaginário tecno-teratológico. A filosofia de Deleuze poderá explicar o fascínio pela imagem monstruosa, normalmente vista como algo aterrador e ameaçador da identidade humana. O devir-animal surge e provoca a criação de imagens-de-afeto.

Um corpo de humano-que-se-torna-animal é considerado um corpo monstruoso. Relaciona o humano com o animal, revelando-se como metáforas ou arquétipos de comportamentos humanos. Baseado em folclore, mitos romenos e na história de Vlad Dracul (1431 -1476), Bram Stoker (1847-1912) introduz a versão moderna do vampiro com a novela *Drácula* (Stoker, 1879). Associado a seres demoníacos, poderes sobrenaturais e magia negra, o vampiro tem a capacidade de transformar o seu corpo em morcego. O vampiro-humano pode transformar-se em vampiro-morcego por se criar uma relação entre o humano e o morcego, por se criar uma semelhança: vivem à noite, voam, sugam sangue. Este tipo de relações são normalmente representadas por metáforas e baseadas em semelhança, imitação, ou mesmo identificação. Além da relação que se possa criar entre o humano e o animal, há ainda o tornar-se animal. Este tornar-se animal, segundo Deleuze e Guattari, pressupõe uma afiliação (mais do que uma relação), uma aliança, quase simbiose. Cria uma realidade própria, sendo uma forma de criação de um corpo-sem-órgãos.

A(s) personagem(s) Dr. Jeckyll e Mr. Hyde, a par de Frankenstein, será um outro exemplo de devir-animal. Produto do século XIX, uma de várias histórias de criações monstruosas por via da ciência, a novela de Stevenson decorre na época vitoriana, narrando a história do Dr. Jeckyll,

um homem distinto, com dificuldade em lidar com as regras puritanas da sua época e com os seus próprios impulsos sexuais. Julgando encontrar a solução num composto químico que separa o bem do mal, o mal acaba por tomar conta dele e, de forma a erradicar o mal vê-se obrigado a erradicar também o bem. Comete suicídio. No filme realizado por Rouben Mamoulian (1897–1987) em 1931, as transformações centram-se em imagens da face da personagem em transformação, *close-ups*, imagens de afeto – em termos de Deleuze – um território em mudança. Hyde surge como o lado mau, libertado. Jeckyll pretende desfazer-se do lado mau para que reste apenas o lado bom, não o pretende reprimir, pretende desfazer-se dele. No filme, Hyde surge como metáfora do monstro que existe no homem.

Território de produção

Reflito um pouco sobre comunicação e arte, sobre a produção de arte, *design*, e ilustração ao longo do século XX, algumas das áreas que em conjunto com a banda desenhada, o desenho e o cinema de animação, constituem a região em que produzo no campo da arte, o meu território enquanto profissional e artista-pesquisador. Este enquadramento é realizado a par da leitura dos livros *Megg`s History of Graphic Design* (Meggs & Purvis, 2006), *Graphic Design, A New History* (Eskilson, 2007) e *Illustration – A Visual History* (Heller & Chwast, 2008).

Ao longo do século XX, a produção de objetos artísticos e a produção de objetos de comunicação seguem caminhos diferenciados, com a

existência de influências comuns. Inicialmente distinguidos como artistas comerciais, aqueles que mais tarde terão enquadramento como *designers* são os artistas que colocam o seu conhecimento técnico e criativo a favor da criação da imagem comercial e a favor da publicidade. O campo da produção de arte como expressão poética, mais ou menos politizada, fica a cargo dos outros artistas que produzem a arte, digamos erudita. Ao longo do século XX muitos artistas desenvolvem trabalho nos dois campos, como são exemplo no início do século, Fortunato Depero³⁶ (1892–1960) e El Lissitzky³⁷ (1890–1941). Entre 1910 e 1939 os estilos da arte modernista influenciam e são integrados nos objetos de comunicação, particularmente a partir de 1920, em França, em Inglaterra e nos Estados Unidos da América. Artistas e *designers*, como o francês Cassandre³⁸ (1901–1968), procuram integrar os estilos de pintura dos anos anteriores à guerra com a produção de imagens comerciais. Nos bairros parisienses de Montmartre e Montparnasse, artistas como Pablo Picasso (1881–1973) e Henri de Toulouse-Lautrec (1864–1901) desenvolvem trabalho e carreiras que cruzam as artes plásticas e o *design* de comunicação. Os conceitos, imagens, e métodos de organização visual dos movimentos modernistas

³⁶ Fortunato Depero, artista futurista, desenvolve também trabalho de ilustração, de *design* e publicitário, como capas para a revista *Vanity Fair*, ou as campanhas e a garrafa para o aperitivo Campari.

³⁷ El Lissitzky, artista russo, desenvolve trabalho como designer, tipógrafo, fotógrafo e arquiteto. Artista Suprematista, influenciou o trabalho desenvolvido na Bauhaus e no movimento Construtivista.

³⁸ Adolphe Jean-Marie Mouron (Cassandre), tipógrafo e artista gráfico, inspirado pelo cubismo e pelo surrealismo, reconhecido pelos seus cartazes, como os produzidos para Bûcheron e para a marca de vinhos Dubonnet.

(ou vanguardas), como são o Cubismo ³⁹, o Dadaísmo⁴⁰, o Futurismo⁴¹, o Surrealismo e o Expressionismo, revelam métodos e processos de criação de conceitos e imagens diferentes dos tradicionalmente utilizados à época. Artistas e *designers* acolhem influências dos escritos e teorias da cor e da forma criados por Wassily Kandinsky⁴² (1866–1944) e por Paul Klee⁴³ (1879–1940). Em 1919, após o fim da 1ª Grande guerra surge em Weimar, na Alemanha, a Bauhaus⁴⁴, fundada por Walter Gropius (1883–1969), escola que conta com professores como Lionel Feininger⁴⁵ (1871–1956), Johannes Itten (1888–1967), artista, *designer*,

³⁹ Cubismo, movimento artístico que se desenvolve em Paris entre 1908 e 1914, liderado por Pablo Picasso e Georges Braque (1882-1963), é caracterizado pela rejeição do ponto de vista único, pelo uso de representação fragmentada e pela representação simultânea de diferentes pontos de vista, incorpora também elementos da arte nativa africana.

⁴⁰ Dadaísmo, movimento artístico que se desenvolve entre 1916 e 1920 como reação à carnificina da Primeira guerra mundial. Movimento liderado pelo poeta francês Tristan Tzara (1896-1963), é caracterizado por incorporar elementos de revolta anárquica e elementos do acaso no processo criativo.

⁴¹ Futurismo, movimento artístico que surge em 1909 com a publicação do Manifesto Futurista pelo poeta italiano Filippo Marinetti (1876-1944) no jornal parisiense *Le Figaro*. Os artistas futuristas exaltam a máquina, a velocidade e a vida moderna, negando o clássico. O Futurismo tornou-se uma grande influência no *design* de comunicação e noutros movimentos artísticos como Dadaísmo, Construtivismo e De Stijl.

⁴² Wassily Kandinsky, artista russo e teórico da cor, considerado o primeiro a realizar pintura puramente abstrata, um dos professores na escola Bauhaus.

⁴³ Paul Klee, artista suíço que, influenciado pelos movimentos cubista, expressionista e surrealista cria uma abordagem própria à pintura e à cor. É um dos professores na escola Bauhaus.

⁴⁴ Staatliches Bauhaus, escola alemã de artes e os ofícios com um método de ensino próprio e abordagem diferenciada na criação de produtos, defendendo a integração do artista na sociedade. A forma de produção industrial é vista como sendo algo a aproveitar em benefício da humanidade. Entre 1919 e 1925 a escola funciona em Weimar, de 1925 a 1932 em Dessau e de 1932 a 1933 em Berlim.

⁴⁵ Lionel Charles Feininger, artista e cartoonista de nacionalidade alemã-americana, expressionista e membro da Berliner Secession, publicou ilustração e banda desenhada em diversas revistas francesas, alemãs e americanas.

escritor e teórico da cor suíço, Laszlo Moholy-Nagy⁴⁶ (1895–1946), Paul Klee e Wassily Kandinsky. A filosofia da Bauhaus defende uma abordagem à produção de produtos e de comunicação que privilegia a clareza e as formas geométricas em detrimento da excessiva ornamentação, sendo esta escola referência para toda uma abordagem à produção em *design* ao longo do século XX.

Durante os anos 1920 são fundadas na América uma série de organizações como o Art Director`s Club of New York e a Society of Typographic Artists, promovendo conferências e exposições que ajudam a definir a profissão e o campo de ação do *design* de comunicação. Surge nesta época a função de diretor de arte, que nas publicações torna-se o responsável pelo *design* e pela tipografia, trabalhando com o *designer*. Surgem agências de publicidade e editoras, com linhas próprias de trabalho definidas pelos diretores de arte.

Após a Segunda guerra mundial, durante os anos 1950, surge no *design* de comunicação o chamado Estilo Internacional, na Suíça, sob influência do Dadaísmo, De Stijl⁴⁷, Construtivismo Russo⁴⁸ e da Bauhaus, aproveitando destes os discursos estilísticos e retirando-lhes a carga

⁴⁶ Laszlo Moholy-Nagy, artista húngaro, *designer*, tipógrafo, defensor da integração das tecnologias na arte. Na escola Bauhaus, substitui em 1923, Johannes Itten como instrutor do curso preparatório, marcando um ponto de viragem na história da instituição, que deixa as suas raízes expressionistas a favor de abordagens ao *design* e à indústria.

⁴⁷ De Stijl, movimento artístico fundado em Amesterdão, em 1917, por Theo Van Doesburg (1883-1931). Os artistas do movimento De Stijl, como Piet Mondrian (1872-1944), Vilmos Huszár (1884-1960), Bart van der Leek (1876-1958), ou Gerrit Rietveld (1888-1964) defendem a pura abstração e a redução da representação à essência das formas e das cores.

⁴⁸ Construtivismo Russo, movimento russo que surge em 1919, inspirado pelo novo estado socialista e pela inserção da arte no quotidiano. O termo arte construtivista foi inicialmente utilizado por Kasimir Malevich (1878-1935) para designar o trabalho de Alexander Rodchenko (1891-1956).

ideológica, em função de um estilo neutro, uma comunicação de intuito comercial. O Estilo Internacional estabelece-se durante os anos 1950, em paralelo com a definição de Identidade corporativa⁴⁹. São precursores do Estilo Internacional, Jan Tschishold (1902–1974), tipógrafo e *designer* suíço, reconhecido pelo trabalho desenvolvido para a editora Penguin Books, Josef Muller-Brockmann (1914–1996), *designer* suíço reconhecido pela utilização simples e limpa de cores, formas e tipografia e Saul Bass (1920–1996), *designer* norte-americano, reconhecido pelo seu trabalho de *design* de cartazes, logotipos e genéricos de filmes como *North by Northwest* (Hitchcock, 1959) e *Psycho* (Hitchcock, 1960).

A noção de que um *designer* aborda racionalmente um problema para encontrar a solução mais funcional para o seu cliente surge como parte do Estilo Internacional. Nos anos 1960, em reação ao Estilo Internacional e com base na contracultura⁵⁰ surge o Psicadelismo⁵¹, com trabalhos como os de Victor Moscoso (n.1936), e do Push Pin Studio, de Milton Glaser (n. 1929) e de Seymour Chwast (n. 1931). Os trabalhos produzidos no Push Pin Studio marcam a diferença em relação à anterior

⁴⁹ Identidade corporativa, o logotipo e toda a imagem/ambiência visual da empresa e utilizada nas suas comunicações, o conjunto de atributos que tornam uma empresa única. O *designer* Peter Behrens (1868-1940) é o primeiro a criar uma identidade corporativa, em 1908, a serviço da AEG.

⁵⁰ Contracultura, movimento de contestação que teve o seu auge na década de 1960, questionando os valores vigentes e instituídos na cultura ocidental.

⁵¹ Psicadelismo (Arte Psicadélica), arte produzida para o movimento da contracultura dos anos 1960, inspirada por experimentações com drogas como o LSD e a mescalina. Manifestou-se como cartazes para concertos, murais, bandas desenhadas e publicações *underground*, que contestam a política e a sociedade.

produção gráfica realizada ao longo do século. Fundado em 1955, marca a ilustração e o *design* de comunicação do século XX, por reinventar os maneirismos e as formas de fazer ilustração do passado, potenciando novas formas de criar imagens comerciais e influenciando toda a produção dos anos 1960 e 1970. No fim do século XX surge o movimento pós-moderno, que rejeita os estilos modernos. Em *design* de comunicação, o termo moderno refere o Estilo Internacional, portanto o *design* pós-moderno procura diferenciar-se. As convenções estilísticas do pós-moderno incluem o uso simultâneo de vários tipos de letra com variados tamanhos, páginas completamente preenchidas sem uso de *espaço branco*, uso deliberado de *erros*, referências históricas muito diversas e imprevisíveis, fotografias desfocadas – tudo elementos rejeitados pelos princípios e dogmas do Estilo Internacional. A partir de 1990, os *designers* ocidentais recebem influências do pós-modernismo. A arte urbana⁵² passa a ser aceite como uma influência, assim como a banda desenhada. Ao longo do período moderno, a profissão de *designer* impõe-se como profissão artística de sucesso. Nos anos 1990, *designers* pós-modernos como Javier Mariscal⁵³ (n. 1950), Neville Brody⁵⁴ (n.1957) e Stefan Sagmeister⁵⁵ (n.1962) estão já confortáveis para referenciar a chamada cultura popular.

⁵² Arte urbana (*street art*), manifestações artísticas realizadas em espaço público, englobando o *graffiti*, o *stencil*, autocolantes, cartazes, intervenções e instalações.

⁵³ Javier Mariscal, artista e *designer* espanhol, cujo trabalho abarca a pintura, a escultura, e o *design*. Ganha notoriedade com o logotipo Bar Cel Ona, com a mascote Cobi, criada para os Jogos Olímpicos de Barcelona 1992, ou com a mascote Twipsy, criada para a Hannover 2000 Expo.

⁵⁴ Neville Brody, *designer* e tipógrafo inglês, reconhecido pelo seu trabalho como diretor de arte para a revista *The Face*, e para os jornais *The Guardian*, e *The Observer*.

Ao longo do século XX, partindo da representação artística, o *design* de comunicação cria um caminho próprio, tal como a pintura procura um caminho próprio em consequência do surgimento da fotografia como forma de apreensão realista do visível.

Também a ilustração cria um caminho próprio, inicialmente sob influência dos movimentos artísticos vigentes, surgindo por vezes como um dos elementos presentes aquando da criação de produtos gráficos, outras vezes como autónoma, num percurso mais auto-referente. Entre 1837 a 1901, como consequência da Revolução Industrial, há todo um mercado para a criação e promoção de novos produtos e para a reprodução rápida e económica de ilustrações, em rótulos, jornais e revistas. Ao longo da Época Vitoriana, em Inglaterra, a criação de ilustrações floresce. Chamada assim por estar associada ao tempo do reinado da rainha Vitória, o termo “ilustração vitoriana” não se limita a identificar ilustrações produzidas em Inglaterra, identificando motivos gráficos similares produzidos na Europa industrializada e nos Estados Unidos da América. As ilustrações, maioritariamente criadas a preto e branco, com recurso a pincel e aparo, nas técnicas de xilogravura⁵⁶ ou água-forte⁵⁷, surgem como imagens frequentemente ornamentadas,

⁵⁵ Stefan Sagmeister, *designer* e tipógrafo austríaco, reconhecido pelas capas produzidas para álbuns de Lou Reed, Rolling Stones ou Aerosmith, e pelo trabalho gráfico de comunicação produzido para clientes como HBO, Time Warner ou o Guggenheim Museum.

⁵⁶ Xilogravura, técnica de impressão que utiliza a madeira como matriz, resultando numa imagem em alto-relevo, reproduzível por tintagem e pressão sobre papel ou outros suportes adequados.

⁵⁷ Água-forte, técnica de impressão que utiliza uma placa metálica como matriz. Coberta com verniz e de seguida riscada, surge a imagem que de seguida é gravada por ação de um ácido. O ácido corrói as áreas expostas da placa, que no final do processo de gravação poderão ser tintadas e impressas, por pressão sobre papel humedecido.

muito detalhadas e cuidadas de forma a demonstrar o domínio técnico dos autores, abrangendo tematicamente o satírico, a fantasia e o absurdo. Com a Época Vitoriana surge uma nova atitude em relação às crianças, até então consideradas como sendo *pequenos adultos*. À data, as publicações dirigidas às crianças tinham propósitos didáticos ou moralizantes. Com Walter Crane⁵⁸ (1845–1915), que publica o seu primeiro livro em 1865, surge o conceito de livro para a infância com propósitos de entretenimento. Crane tem influência sobre o movimento Artes e Ofícios⁵⁹ e sobre a educação artística. Surgem na Época Vitoriana as bases para o imaginário onde irão beber inspiração os criadores de animação, com gatos que falam ou pratos que andam.

Por volta de 1890, a representação realista em ilustração, a forma predominate de representação, um realismo académico, é colocada em causa. A Arte Nova, também chamada L'Art Nouveau em França, La Libre Esthetique na Bélgica, Stile Liberty na Itália, Secession na Áustria, Modernista em Espanha, ou Jugendstil na Alemanha, marca a diferença na forma de criar cartazes publicitários, como exemplificam os cartazes produzidos por Henri de Toulouse-Lautrec, e as publicidades de Alphonse Mucha (1860–1939) ou de Jules Cheret (1836–1932). Surgida em Inglaterra sob influência do movimento Artes e Ofícios, a Arte Nova espalha-se por todo o continente e em 1894 transforma-se em algo

⁵⁸ Walter Crane, artista e ilustrador inglês, considerado dos mais influentes ilustradores para a infância da sua geração. Fazendo parte do movimento Artes e Ofícios, produz trabalho em cerâmica, ilustração e artes decorativas.

⁵⁹ Artes e Ofícios (Arts and Crafts), movimento iniciado em Inglaterra por volta de 1880. Os membros do movimento Artes e Ofícios defendem o trabalho dos artesãos especializados, rejeitando o trabalho produzido pelas máquinas. Inspirados pelo trabalho dos artistas Pré-Rafaelitas, o trabalho gráfico assume características dos manuscritos iluminados medievais.

distinto, na Bélgica e na França, por influência do Japonismo, em particular por influência dos trabalhos de xilogravura de Katsushika Hokusai (1760–1849), Kitagawa Utamaro (1753–1806) e Utagawa Kuniyoshi (1797–1861). Estilo assumidamente comercial, com motivos florais e ornamentais, que marca um corte com o academismo na representação, a Arte Nova abre portas para as diferentes formas de representação que irão surgir com o modernismo. A Arte Nova surge e desenvolve-se durante uma década, tendo o seu fim com o início da Primeira guerra mundial. No pós-guerra, outros estilos tornam-se mais pertinentes.

Em 1905, surge o Expressionismo Alemão⁶⁰, como um movimento organizado, na época de tumulto que antecedeu a Primeira guerra mundial. Os artistas expressionistas criticam a sociedade decadente e a forma tradicional de produzir arte. O movimento expressionista caracteriza-se pela vontade e tendência em representar não a realidade objetiva, mas as emoções e as respostas individuais a sujeitos e eventos, por uma representação subjetiva. A cor, o desenho e as proporções são frequentemente exagerados ou distorcidos, é dada grande importância a conteúdos simbólicos e à plasticidade, recorrendo muitas vezes ao uso de tinta espessa para criar materialidade na imagem. Os grupos que lideram a exploração expressionista são O Cavaleiro Azul (Der Blaue Reiter) e A Ponte (Die Brücke), o primeiro na

⁶⁰ Expressionismo Alemão: em pintura refere trabalho com acentuada distorção da imagem com cores fortes, visões pessoais do mundo, produzido no início do século XX; em cinema refere um estilo cinematográfico da década de 1920, caracterizado pela distorção de cenários e de personagens, através de maquilhagem, fotografia, pintura e iluminação, de forma a criar uma expressividade acentuada.

direção da figuração, o segundo na direção da abstração. Os dois grupos são influenciados pelas cores usadas pelos artistas Fauvistas⁶¹, e pela iconografia primitiva (máscaras africanas e totens). Os artistas expressionistas, como Kandinsky e Klee, interessam-se pela representação da condição humana ou pela representação de um mundo espiritual e poético. Tendo surgido na Alemanha, o Expressionismo, para além de influenciar artistas europeus, influencia também artistas e ilustradores norte-americanos. Frequentemente, os artistas expressionistas recorrem à xilogravura, por ser uma técnica que resiste à produção de uma imagem perfeita e subtil. O movimento termina em 1922, quando o Dadaísmo começa a ser o movimento dominante numa lógica *anti-establishment*⁶². O modo de fazer Expressionista contraria o modo de fazer clássico e a procura da produção do belo.

Após a Primeira guerra mundial surge em França o estilo Art Déco, procurando aliar a elegância clássica à excentricidade da Arte Nova, criando um híbrido, num estilo assumidamente comercial que aparece quase simultaneamente em todos os países industrializados, baseado na simplificação e na estilização de forma a comunicar elegância. Estando em voga durante quase duas décadas, o estilo Art Déco não sobrevive à austeridade da Segunda guerra mundial.

Como reação ao Expressionismo e ao Dadaísmo, que se tornam demasiado motivados politicamente e menos interessados no

⁶¹As Feras (Les Fauves), grupo de artistas modernistas liderado por Henri Matisse (1869-1954), chocam pelo uso de cores berrante, contrastantes e pinceladas soltas, procuram explorar questões relacionadas com cor e com relações estruturais.

⁶² *Anti-establishment*, termo inglês referente a um indivíduo, grupo ou ideia que se mostre contra as posições das instituições oficiais.

inconsciente da mente, surge o Surrealismo, fundado pelo artista francês André Breton (1896–1966) em 1924, pretendendo estimular e sabotar a percepção, exprimindo ideias e conceitos de uma forma semi-abstrata. Os artistas surrealistas, como Giorgio de Chirico (1888–1978), Max Ernst (1891–1976), René Magritte (1898–1967), Joan Miró (1893–1983) e Salvador Dalí (1904–1989), pretendem libertar o potencial criativo da mente inconsciente. O Surrealismo surge como uma forma de rejeição do racionalismo e das convenções formais dominantes nas atividades criativas após a Primeira guerra mundial.

Em ilustração, entre os anos 1930 e os anos 1950, nos Estados Unidos da América, predomina o Realismo como estilo vigente na representação. São produzidos maioritariamente trabalhos em que as ilustrações são encenadas e compostas de forma a representar determinada tipologia de indivíduos e de situações. Sendo a ilustração realista o cerne da produção Norte americana para revistas desde o século XIX até aos anos 1960, desde os primeiros números humorísticos da revista *Life*, até ao jornal *The Saturday Evening Post*, nestas ilustrações a maior preocupação dos ilustradores situa-se no estilo e não na mensagem.

Presente ao longo de todo o século XX, o chamado Expressionismo *Cartoon* (Heller & Chwast, 2008: 93), surge como parte da tradição do *cartoon* expressionista iniciada em Inglaterra no século XVIII com os trabalhos humorísticos e de crítica aos poderosos e privilegiados de William Hogarth (1697–1764), pintor e cartoonista, um dos pioneiros da arte sequencial no ocidente, James Gillray (1756 ou 1757–1815),

caricaturista e gravador reconhecido pelas suas sátiras políticas e sociais maioritariamente publicadas entre 1792 e 1810, e George Cruikshank (1792–1878), caricaturista e ilustrador, um dos criadores da personagem personificadora de Inglaterra “John Bull” (em conjunto com James Gillray e Thomas Rowlandson) e um dos ilustradores a trabalhar com o escritor Charles Dickens. A palavra *cartoon* como denominação de um desenho cómico ou satírico foi utilizada pela primeira vez na revista *Punch*⁶³, em 1843. O Expressionismo *Cartoon* surge ao longo de várias épocas, sendo mais um tipo de atitude do que um estilo propriamente dito, caracterizando-se por um aspeto um pouco bruto, com distorções gráficas, que convida o leitor a ser seduzido pela imagem, normalmente por meio de uma abordagem humorística, para a mensagem.

Nos anos 1960, surge o Psicadelismo, com um grupo de artistas residentes em S. Francisco, nos Estados Unidos da América. Caracteriza-se por cores vibrantes, letra ilegível, e ilustrações com influências do Estilo Vitoriano, da Arte Nova e da Secessão Vienense⁶⁴.

À medida que, durante os anos 1960 a fotografia ganha espaço nas revistas, a ilustração expressionista torna-se uma alternativa para o *design* editorial. Identificada como Neo Expressionismo (Heller & Chwast, 2008: 128), este estilo surge sob influências do Cubismo, do

⁶³ *Punch*, revista satírica e de humor inglesa, publicada entre 1841 e 2002.

⁶⁴ Secessão Vienense, movimento artístico austríaco fundado pelo pintor Gustav Klimt (1862-1918), em 1897, sob influência de trabalhos do tipo Arte Nova produzidos na Escócia.

Surrealismo, do Expressionismo Alemão, do Dadaísmo, e do Expressionismo Abstrato⁶⁵.

Em meados dos anos 1960 surge o Neorrealismo, com a procura de uma representação que acentue algum aspeto específico da realidade, fazendo uso de caricatura, de distorção e de estilos pessoais de representação. Ao contrário do que acontecia no Realismo dos anos 1940, a realidade representada não pretende ser idealizada.

Os ilustradores Neossurrealistas, Influenciados por obras de René Magritte e Giorgio de Chirico, representam temas complexos utilizando metáforas e criando imagens que pedem a interpretação do leitor para perceber o seu significado.

Num outro estilo de ilustração, o Neo Vitoriano, os ilustradores fazem uso dos maneirismos e formas de fazer típicos do Estilo Vitoriano, normalmente com o intuito de criar imagens irónicas. Fazer ao modo de uma determinada época, como forma de lançar um olhar crítico à atualidade.

No final do século XX, em meados dos anos 1970, surge o *Punk*, uma reação às normas instituídas, que influencia a produção artística e musical. Movimento reacionário definido pelo niilismo⁶⁶, pela anarquia e pelo *faz tu mesmo* (*Do It Yourself*) como solução para tudo, a estética *Punk* é agressiva, evocando raiva.

⁶⁵ Expressionismo Abstrato, ou Escola de Nova Iorque, movimento da pintura Norte-americana desenvolvido a partir dos anos 1940, inclui os trabalhos de artistas como Jackson Pollock (1912-1956), Willem de Kooning (1904-1997), Franz Kline (1910-1962), Mark Rothko (1903-1970) ou Adolph Gottlieb (1903-1974).

⁶⁶ Niilismo, termo ou conceito filosófico, é o retirar do sentido, a ausência de finalidade e de resposta. Consultado [em linha] em: <http://www.lexico.pt/niilismo/>

Na estética do Pós-Modernismo cabem trabalhos de ilustração produzidos nas décadas de 1980 e 1990, com a utilização de técnicas do passado para evocar o contemporâneo. Trata-se de reaplicar abordagens *vintage* para alcançar a ironia, que por vezes se revela como crítica a outras ilustrações ou a abordagens à produção de arte.

No mundo contemporâneo a ilustração ganha visibilidade, ramificando-se sob influência da arte urbana, da cultura popular, das artes plásticas, do *design* e da referência à história da própria ilustração. Atualmente, a ilustração ganha espaço nos média e nas galerias, assumindo caminho como elemento do *design* de comunicação e como produto artístico em nome próprio.

Na base da representação encontramos o desenho. Na contemporaneidade, o desenho, como processo e forma de representação autónoma, tem vindo a ser alvo de estudos e publicações próprias, como são exemplos *Vitamin D, New Perspectives in Drawing* (Phaidon Press, 2005), *Drawing A Contemporary Approach* (Sale & Betti, 2004), ou *Writing on Drawing* (Garner & Steers, 2004) reconhecendo-lhe valor próprio para além da mera representação e função comunicativa ou função preparatória para uma futura execução de algo.

A banda desenhada, narrativa sequencial de imagens, produzidas com uso de ilustrações ou de desenhos, surge na contemporaneidade com uma imensidão de estilos e influências, fruto da facilidade de comunicação e partilha permitida pela *internet* e pela massificação de produtos impressos.

De seguida, refiro algumas definições, importantes no meu entender, por situarem o meu percurso, e por ajudarem a enquadrar a minha pesquisa e produção pessoais.

Design

No livro *Design Thinking* (Ambrose, 2010), *design* é definido como sendo um nome e um verbo que pode referir-se tanto a um processo como a um produto finalizado, tendo a palavra recentemente surgido, mais até como adjetivo do que como nome, fruto de uma ligação criada ao objeto de *design* como possível objeto passível de moda. O *design* geralmente articula duas formas de raciocínio: raciocínio imaginativo e raciocínio mecânico, criatividade e produção, conhecimentos técnicos e conhecimentos visuais. No meio escolar, o *design* é ensinado como processo de aprendizagem pelo fazer, pela apresentação de questões a resolver e pela procura prática da sua resolução, analisando em paralelo ou de forma complementar, posteriormente, soluções encontradas para questões similares. Um *designer* deve possuir um sólido conjunto de conhecimentos técnicos e um apurado sentido estético.

Design e desenho

No processo de *design*, entre a conceção de algo e a produção encontramos o desenho. O *designer*, podendo não ser o executante de determinado objeto, tem necessariamente de comunicar instruções

precisas a quem o irá executar. Cabe normalmente ao desenho o papel de comunicar o que anteriormente existiu em pensamento, primeiro de forma a apresentar determinada ideia ou produto, de seguida de forma a explicar e potenciar a sua produção. Cabe ao desenho fazer a ponte entre um mundo concetual, das ideias, e um mundo real, da produção. O desenho, enquanto processo, faz também parte da forma como o *designer* desenvolve e explora o seu trabalho em desenvolvimento. O desenho surge como ferramenta de análise, de procura, de experimentação. Fazer *design* será produzir a partir de um ato de desenho, entendendo este ato de desenho como a procura de criar um corpo, um ato que levando à concretização de algo, o revela.

No prefácio de *Writing on Drawing* (Taylor, 2008), a autora refere que o desenho pode fornecer um registo permanente de algo ou ter uma relação transitória e temporal com o mundo. O desenho, como ferramenta de investigação, transformação e geração, colocada a favor da concretização e transferência de ideias, surge valorizado quando os meios usados para a sua execução estão diretamente ligados à investigação e concretização de conceitos e ideias, quando se torna inventivo nele mesmo e no seu significado.

Design e arte

Designers e artistas são chamados a levar algo de si para o trabalho que desenvolvem. Na resolução de problemas e construção de algo, normalmente o trabalho do *designer* está, à partida, mais limitado que o

trabalho do artista. O artista pode ser influenciado pelo trabalho em desenvolvimento, levando a novas explorações e territórios. É esperado do *designer* que proponha solução criativa para o produto a desenvolver, que tenha visão artística e que identifique problemas, solucionando-os. É a relação *designer-cliente* que define o grau de abrangência do trabalho a desenvolver pelo *designer*, assim como o grau de liberdade na procura da solução para o problema levantado. O *designer* não aborda os problemas de forma pessoal, o *designer* procura solucionar os problemas que lhe são colocados, criando soluções criativas a partir das restrições que lhe são colocadas. O artista aborda todas as questões de um ponto de vista pessoal, introspectivo, dedicando-se apenas a problemas que sejam do seu interesse pessoal.

Criação e reflexão

O *designer* trabalha e reflete o trabalho. Existe, na forma de produzir *design*, uma reflexão no ato de fazer e uma reflexão sobre o ato de fazer, a produção e o que foi produzido. A reflexão no ato de fazer abre portas a diferentes soluções e caminhos a explorar, a reflexão sobre o ato de fazer permite analisar as escolhas e testes realizados, apontando conclusões para futura referência. Em *design* existe uma reflexão contínua acerca de problemas e da validação de soluções.

Design e investigação

O *design* relaciona-se com a produção futura de um determinado objeto, com estabelecer determinadas etapas e processos para que um objeto ganhe corpo próprio e seja reproduzível. Relaciona inspiração e utilidade, na procura e aplicação de métodos, tecnologias e soluções. A investigação é uma forma de compreensão do mundo, uma forma de encontrar explicações para a razão de ser de algo. Tanto o *design* como a investigação utilizam ciclos de geração de ideias e testes, confrontam as ideias com o mundo. As ideias são avaliadas, testadas, refinadas. Esboços, desenhos de conceito, maquetas, protótipos, são formas que os *designers* utilizam para testar, instaurar hipóteses, comunicar princípios. A experimentação justifica o trabalho, testa e gera conhecimentos, muitas vezes de forma intuitiva, casual, por teste e discussão de produtos e entre pares.

O *design* como prática

O *design* cria corpo para produtos de consumo. Em tempos, os produtos de *design* seguiram a regra *a forma segue a função*, hoje muito substituída por algo similar a *a forma segue o divertimento e a emoção*. O *design* ajuda a diferenciar e promover produtos e mensagens, ajuda a criar objetos estéticos e apelativos. Mas o *design* é também uma forma de criação de identidade, de dar corpo a atos de comunicação, uma forma de criar soluções inteligentes para problemas identificados. O

design é uma forma de estruturar informação para potenciar um ato de comunicação massificado. O ato de produção em *design* é multidisciplinar e transdisciplinar, sendo que muitas vezes, de forma a criar uma resposta adequada o *designer* tem de cruzar referências e informações vindas de diversas áreas das ciências humanas, sociais e técnicas.

Designer/artista

O ato de criar algo é um ato de desenho, um ato de *design*. O ato de desenho é o que permite registar ideias e visualizá-las, sendo desenho o que faz a passagem de um mundo concetual (das ideias) para um mundo real (físico). O ato de *design* surge com a procura de soluções, com a pesquisa, com as tentativas-erro. O ato de *design*, para mim, cessa quando o intuito do processo não seja gerar um objeto de comunicação ou um produto para um cliente, um objeto que responda a regras pré-definidas num *briefing*⁶⁷. Se o objetivo for a criação de um objeto poético, fruto da inquietação própria de um autor, o objeto resultante pertencerá ao universo dos objetos de arte, mesmo que o autor seja profissionalmente reconhecido como *designer*.

⁶⁷ *Briefing*, palavra inglesa que em português significa resumo, documento que serve por base ao planeamento de um trabalho, contendo um conjunto de dados recolhidos para o seu desenvolvimento. Ambrose & Harris. 2009. *The Visual Dictionary of Illustration*, pp.53

Ilustração

Na introdução do livro *Illustration – A Visual History* (Heller & Chwast, 2008), refere-se que a ilustração, considerada uma arte aplicada por colocar o processo criativo a favor da comunicação, tem como objetivo iluminar algo, criar uma representação visual que torne algo (informação, normalmente um texto) mais acessível. Produzida para ser acessível e legível, a ilustração manifesta-se nos mais diversos estilos. Andy Warhol (1928–1987), cujo trabalho em serigrafia e vídeo leva a refletir sobre cultura e celebridade, a publicidade e a expressão artística, Roy Lichtenstein (1923–1997), com os trabalhos criados a partir de banda desenhada e publicidade, ou Robert Rauschenberg (1925–2008), que combina materiais não-convencionais numa mistura entre a pintura e a escultura, começam por trabalhar como ilustradores comerciais e *designers* antes de produzirem as suas obras de Arte *Pop*.

A colaboração entre ilustradores e diretores de arte/*designers* faz com que a ilustração surja como um elemento do *design*. Na junção, *design* e ilustração complementam-se. A ilustração surge valorizada como forma de criar mensagens e não apenas como estética ou embelezamento. *Designers* e ilustradores trabalham em conjunto o conceito, a composição, e o *layout*⁶⁸, para uma criar personalidade visual própria ou para produzir comentários visuais.

⁶⁸ *Layout*, palavra inglesa que em português significa arranjo, esquema, ou plano. Em trabalho gráfico significa esboço ou rascunho que permita compreender a organização de elementos como imagens, textos, gráficos e a forma como estruturalmente se vão integrar. Ambrose & Harris. 2006. *The Visual Dictionary of Graphic Design*, pp.146

Uma ilustração deve comunicar uma mensagem específica à sua audiência, podendo ou não ser apresentada como trabalho assinado, de autor. Por vezes a ilustração surge aplicada enquanto trabalho anónimo, não identificado. O trabalho em ilustração será tendencialmente trabalho narrativo e representacional. O desafio da ilustração será um desafio intelectual por envolver um conceito, e um desafio artístico por envolver uma prática, uma execução. Os ilustradores terão tendência a utilizar determinadas técnicas, por diversas razões, sejam estas emocionais, intelectuais, estéticas ou de execução prática. Por vezes, o objetivo da representação ou o objeto da representação levam à escolha da técnica a usar. O uso de determinada técnica muitas vezes influencia o resultado e a expressão do mesmo. A relação que o ilustrador cria com a técnica é uma relação pessoal, e única.

Estilo

No início do século XX, com a chegada das vanguardas muita da produção de ilustração surge influenciada pelos movimentos que surgem e que se sucedem. Estilos diversos sucedem-se, em ilustração, tendo em comum procurar ser decifráveis, acessíveis a um público, a uma audiência.

Vou de seguida referir dois estilos de ilustração por serem importantes para adiante ajudar a situar a minha produção no âmbito do desenvolvimento da curta-metragem em cinema de animação: a Fantasia – Em ilustração, a Fantasia surge como algo entre o terrífico e o

sublime. A Fantasia tem a ver com a criação de mundos e seres fantásticos, e pode ser relacionada com as obras de Hieronymus Bosch⁶⁹ (1450–1516) no século XV, com a Arte Simbolista⁷⁰, e com conceitos vindos do Gótico⁷¹ e do Romantismo. A Fantasia contemporânea usa todos estes elementos para criar imagens surreais, simbolistas e mágicas, realistas, às quais alia elementos da ficção científica. Em Fantasia tudo parece plausível, mas ilógico, fantástico; o Gótico – A ilustração Gótica é uma mistura de todos os elementos presentes na Fantasia, com um lado de Horror⁷², *Film Noir*⁷³ e revistas *Pulp*⁷⁴. O Gótico será a Fantasia, mas num lado mais negro, aliada ao grotesco e ao absurdo (Heller & Chwast, 2008: 104).

⁶⁹ Hieronymus Bosch, pintor holandês, reconhecido pela criação de imaginário fantástico como forma de ilustrar conceitos religiosos e morais, conceitos e narrativas.

⁷⁰ Arte Simbolista, ou Simbolismo, movimento artístico que surge em França no final do século XIX, em oposição ao Realismo e ao Naturalismo, explorando temas místicos e imaginários.

⁷¹ Gótico, movimento artístico e cultural desenvolvido na Época medieval, entre os séculos XII e XVI, altura em que é substituído pelo Renascimento.

⁷² Horror, ou Terror, género ligado à ficção e à fantasia. A produção de obras de terror terá como intenção, ou capacidade, assustar o leitor ou espectador. Podendo ser natural ou sobrenatural, é normal a criação de uma atmosfera de estranheza.

⁷³ *Film Noir*, termo que identifica maioritariamente filmes de drama e crime produzidos em *Hollywood*, enfatizando motivações sexuais e atitudes cínicas. Associado a filmes produzidos nos anos 1940 e 1950, a preto e branco, com estilo visual inspirado nos filmes expressionistas alemães, o termo *Film Noir* surge aplicado a histórias ficcionais de crime passadas na América da era da Grande Depressão.

⁷⁴ *Pulp magazines*, revistas de ficção de baixo custo publicadas entre os anos 1896 e 1950. As revistas de banda desenhada americanas são por vezes consideradas como herdeiras das revistas *pulp*, sendo muitas das personagens de heróis e heroínas anteriores à criação dos super-heróis considerados heróis *pulp* (como as personagens The Shadow, The Phantom ou Doc Savage).

Forma

Na introdução do livro *Comics, Comix and Graphic Novels – A History of Comic Art* (Sabin, 2010), intitulada *Not quite Art*, o autor escreve sobre a dificuldade que, geralmente existe em considerar a banda desenhada uma forma de arte. Fala em *comics*, de uma forma geral, referindo implicitamente essa designação como representativa das narrativas gráficas e dos diversos tipos e nomes que adquire em diversos locais do globo. Como tal, vou utilizar o termo banda desenhada, nesta parte específica do texto, como um termo com similar abrangência em relação a narrativas gráficas. Ao longo da sua história, a banda desenhada tem sido percecionada como sendo intrinsecamente comercial e produzida em massa para uma audiência com o mínimo denominador comum. A banda desenhada é então colocada fora das usuais noções do que torna a arte credível, do que faz com que um objeto se torne arte. Não discutindo acerca da legitimidade de se chamar arte à produção feita em banda desenhada, nem sequer pretendendo discutir as razões que levam ou não um objeto a ser considerado arte, Sabin prefere usar o termo *artform*, forma de arte, uma definição que me parece importante por não perder tempo em rotulações desnecessárias como arte popular, arte aplicada ou arte erudita, objeto de comunicação ou objeto poético. A minha pesquisa é desenvolvida no campo da arte, no campo das artes visuais ou das formas de arte visuais, numa região onde cruzo conhecimentos e noções vindas das minhas áreas específicas de formação e do meu interesse pessoal, formas de arte como são a banda

desenhada, o cinema de animação, a pintura, o vídeo, a fotografia, o desenho e a ilustração. Cada uma das noções e ideias dos autores referenciados influenciaram a exploração que resultou na curta-metragem em cinema de animação de autor. De forma direta na construção e comportamento do corpo da personagem principal, Urik, e da sua mãe, surgem: a noção de corpo em cinema como representação de uma imagem (Pisters); o devir-animal criador de imagens-de-afeto (Deleuze e Guattari); a imagem do corpo monstruoso como revelação-ocultação (Gil); a noção do monstro como *outro* do corpo (Tucherman); o monstro que permite pensar a humanidade do ser humano por a delimitar (Gil). A sequência da transformação de Urik, visualizada pela transformação do seu rosto surge sob influência de noções como: o rosto como território definido por intensidades e dinâmica de forças; a noção de corpo como um órgão e o corpo como lugar de devir (Gil); a imagem do rosto que se assume como identidade e vetor de comunicação (Tucherman). A criação da personagem Urik revelou ter presentes noções como: a noção de identidade, composta pelos elementos que a moldaram (Maalouf); a identidade como resultado de reconhecimento, diferenciação e generalização (Dubar); como resultado de adaptação às normas sociais podendo gerar dependência e submissão (Gruen). A exploração centrada no rosto surge com influência de noções como: a autorrepresentação como ficção de um *outro* (Molder); a autorrepresentação como possível autorrevelação e o uso da imagem fotográfica como modelo e parte do processo de trabalho (Close), sendo que a exploração centrada no rosto une e clarifica os

conceitos presentes na sequência de animação da transformação da personagem principal em *outro*, monstro mas não monstruoso. A criação prática da curta-metragem em cinema de animação surge sob influência de noções como: ter uma ideia no domínio do cinema implica que esta surja já embrenhada num processo cinematográfico, a noção do universo (equilíbrio de forças em constante mudança) como cinema, pleno de perspectivas e enquadramentos, passível de reenquadramentos, a imagem como uma fatia do universo em mudança, criando relação com outras imagens (Deleuze e Guattari); a noção de autor em cinema como aquele que realiza a totalidade do trabalho ou o trabalho intencional, supervisiona e mantém controlo sobre o trabalho e processos de uma equipa (Livingston). Dentro do processo criativo da curta-metragem, de forma mais centrada na criação de narrativa e *storyboards*: a noção de arte sequencial, formada por unidades e intervalos, relacionando a vinheta e o fotograma, como unidades mínimas que, em banda desenhada e cinema enquadram a ação e posicionam o leitor/espetador (Pinna); a noção de narrativa gráfica como junção de grafismo e narrativa, expressão de ideias transformadas em histórias, ligadas a valores e códigos (Petersen). Na criação e desenvolvimento do universo gráfico da curta-metragem estão presentes noções como: a noção de a história a contar surgir quando o mundo estiver suficientemente definido em termos de espaço, tempo, regras em ação, e a noção de criar o universo partindo de um processo de *brainstorming* (Messner), a noção de desenho como registo permanente ou teste de ideias e conceitos, relação transitória e

temporal com o mundo (Taylor); a ilustração como clarificação de ideias e criação de imagens de conceito, e as imagens ilustradas como inspiração para os criadores de animação (Heller e Chwast); Ao procurar clarificar o meu processo próprio de trabalho surgem noções como: a diferenciação entre artista, artista comercial de *designer* (Meggs e Purvis); a distinção entre o *designer* como alguém que não aborda os problemas de forma pessoal e o artista que se dedica apenas a problemas que sejam do seu interesse pessoal; a noção de *design* como um processo que engloba a conceção e a produção, multidisciplinar e transdisciplinar. O *design* como processo que utiliza o desenho enquanto ferramenta de análise e como ponte entre o mundo concetual e o mundo real. (Ambrose e Harris). No processo de compreensão de desenvolvimento deste projeto em contexto de doutoramento são essenciais noções como: a diferenciação entre pesquisa sobre arte e pesquisa em arte, a noção de artista-pesquisador, de conceitos operatórios teóricos e conceitos operatórios práticos como instauradores da obra (objeto em constante formação e transformação), a noção de a pesquisa em artes visuais ser uma pesquisa em que cabe a cada artista conceber a sua estratégia metodológica, a definição de instrumentos para a análise de uma obra em artes visuais, como não deixar que a obra fique presa a normas e condutas externas a ela mesma, tornar explícitos conceitos e ideias, realizar trabalho e refletir, procurar direções e tomar decisões, juntar dados para a pesquisa teórica, procurar ir além do óbvio, procurar ter clareza, profundidade mas também poesia (mesmo havendo uma parte escrita que deva

obedecer a determinadas regras, a apresentação deve ter sempre em conta a obra produzida)⁷⁵, e produzir de forma alegre (Rey); a noção que os artistas realizam as suas pesquisas a partir da realidade que os rodeia, deles mesmos, dos seus instrumentos de trabalho e das relações que ligam tudo isto, a noção que numa pesquisa em artes o artista produz uma obra e pesquisa o processo criativo, contribuindo para um acumular de conhecimentos, a noção que uma pesquisa baseada no fazer implica a prática, um conjunto de conhecimentos e competências que só poderão ser devidamente criticados neles mesmos, por serem construídos ao longo do processo concetual da pesquisa que implica a prática, a noção da não existência de metodologias universais a utilizar, que os métodos deverão ser encontrados caso a caso, definidos em cada projeto (Hannulah, Suoranta e Vadén); a noção sobre como realizar um doutoramento prático em cinema, inserido num sistema escolar que privilegia a produção teórica (Anderson). Como ligação entre a necessidade de produzir e uma noção de território surgem conceitos como: o termo *artform*, forma de arte (Sabin), e a noção de ferida, a inquietação que move o artista e leva a que haja uma produção continuada. Ditou a minha inquietação pessoal, na exploração

⁷⁵ Crio neste ponto uma observação que, não tendo diretamente a ver com as ideias defendidas por Sandra Rey, tem a ver com a minha interpretação da “poesia” de que Rey fala: o texto que escrevo em contexto de tese de doutoramento surge pontuado por trabalho visual que, muitas vezes não sendo ilustrativo do assunto em causa, surge como pausa (tal como a produção paralela surge como “respiração” e muitas vezes clarificação em relação a uma outra produção). Uma outra liberdade poética que surge ao longo do texto será este surgir escrito na primeira pessoa ao invés de na terceira pessoa, decisão tomada após reflexão acerca de este ser um percurso pessoal que, pretendendo ser compreensível e útil para outros, será irrepetível, uma experiência de um ser que pretende surgir como tal na forma como é escrita. Essa tomada de consciência e decisão levou-me a optar também por colocar o índice do texto de forma simples e corrida, como uma descoberta realizada ou a realizar, não hierarquizada numericamente.

continuada da noção de uma identidade em conflito ligada à noção de uma exploração continuada em contexto de doutoramento e na procura de respostas acerca do meu trabalho em artes visuais, concretizar uma curta-metragem em cinema de animação de autor. Para tal ser possível, devo primeiro descobrir o que é cinema de animação, e o que será cinema de animação de autor.

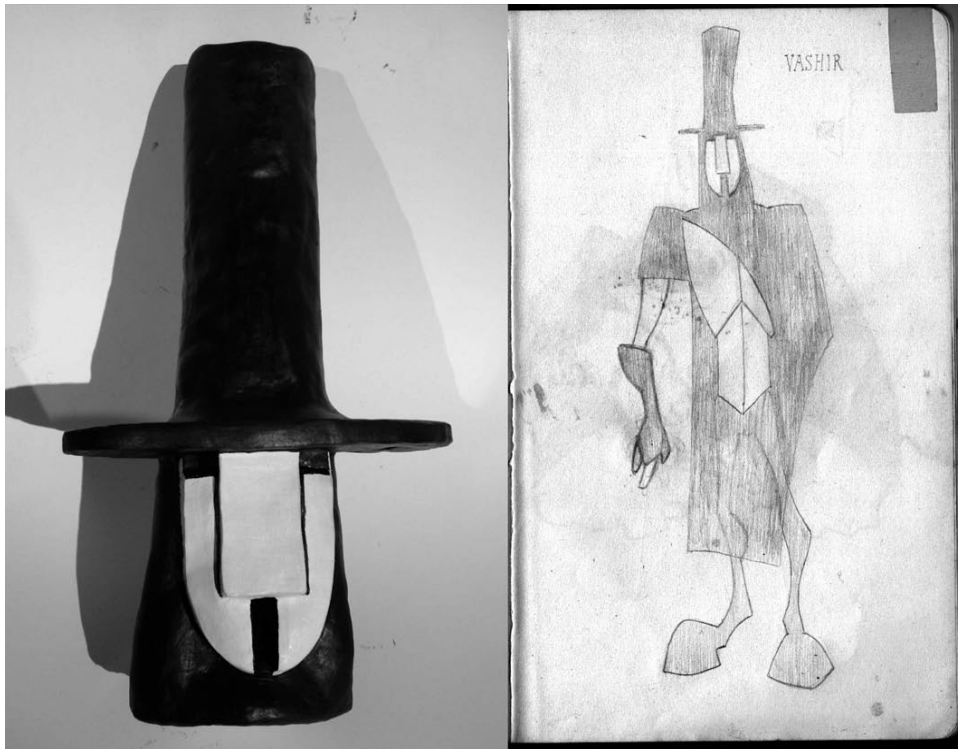
Escala II – Alguns estudos preliminares das personagens



O gato humanoide, modelação, (versão anterior à final apresentada na curta-metragem).



Raj, modelação, personagem não utilizada na versão final da curta-metragem.



Vashir, personagem não utilizada na versão final da curta-metragem.



Yana, personagem não utilizada na versão final da curta-metragem.

CAPÍTULO II – Origem e história do cinema de animação

Conceito de Cinema de Animação

A palavra “cinema” significa movimento. Técnica e arte de compor e realizar filmes para serem projetados, fixar e reproduzir imagens que criam a impressão de movimento, a palavra designa também a indústria que produz estas imagens e ainda a sala onde são projetadas as obras cinematográficas. A origem da palavra “cinema” deve-se também a ter sido o cinematógrafo o primeiro equipamento utilizado para filmar e projetar.

Os filmes, ou obras cinematográficas são produzidos através da captação de imagens com dispositivos adequados, ou pela sua criação utilizando técnicas de animação. Os filmes são constituídos por uma série de imagens registadas num determinado suporte e organizadas em sequência, chamadas fotogramas. Quando projetadas de forma rápida e sucessiva, as imagens provocam no espetador a ilusão de observar movimento. No suporte em película, a projeção de imagens estáticas em sequência para criar a ilusão de movimento deverá ser pelo menos 16 fotogramas por segundo, para que o cérebro humano não detete isoladamente cada imagem. Desde 1929, juntamente com a universalização do cinema sonoro, nas projeções cinematográficas foi padronizado o uso de 24 fotogramas por segundo. O cinema em formato digital alterou este padrão. Em vídeo digital é comum o uso de 25 fotogramas ou de 30 fotogramas por segundo. O digital está em

plena expansão desde meados da primeira década do século XXI, sobrepondo-se ao uso da película como método de visualização e projeção, permitindo ainda que os filmes circulem fora dos circuitos tradicionais de distribuição, que circulem entre particulares e entre instituições.

Cinema de animação será a arte de criar a ilusão de movimento, imagem a imagem. O artifício de animar imagens estáticas é dado pela produção e registo em sequência de desenhos ou deslocações e alterações de formas num espaço. Cada fotograma de um filme é produzido individualmente, podendo ser gerado por computação gráfica, por fotografia ou digitalização de imagem desenhada, ou ainda pelo registo fotográfico sucessivo de pequenas alterações a um modelo tridimensional. Com os fotogramas ligados entre si, a sucessão de imagens permite a ilusão de movimento. A ilusão de movimento é criada, por as diferenças entre cada imagem numa sequência levarem a noções como rapidez ou lentidão, movimento de aceleração, desaceleração ou constante⁷⁶. A ideia de movimento é uma ilusão criada pelo cérebro, por este não ter capacidade para processar cada imagem individualmente.

O filme de animação cria sequências animadas com técnicas e métodos próprios, que cada autor usa de forma a criar e explorar uma história. O cinema de animação cria a ilusão de movimento a partir da criação e manipulação de imagens estáticas enquanto o cinema capta a ação real,

⁷⁶ Rapidez ou lentidão, movimento de aceleração, desaceleração e constante, são princípios básicos do movimento definidos por Norman McLaren (com Grant Munro) em *Animated Motion*, série de televisão de cinco episódios, produzida entre 1976 e 1978 pelo National Filmboard of Canada.

o movimento dos atores, dos objetos ou das câmaras usadas para registrar as imagens.

Breve história do cinema de animação

O cinema de animação tem origem anterior ao cinema de imagem real. Em 1892, três anos antes dos irmãos Auguste Lumière (1862–1954) e Louis Lumière (1864–1948) terem feito a primeira projeção pública de cinema de imagem real⁷⁷, Émile Reynaud (1844–1918) apresenta Pantomimas Luminosas, no seu Teatro Óptico. O Teatro Óptico é já uma evolução no desenvolvimento de formas de projeção de imagens que criam a ilusão de movimento, e que tem como antecessores o teatro de sombras chinesas, a Lanterna Mágica e os brinquedos óticos.

Fixar e reproduzir imagens

Há mais de 35000 anos eram produzidas pinturas rupestres sobre paredes de cavernas, algumas representando animais com quatro pares de pernas, possivelmente representações do animal em movimento. Ao longo do tempo, o Homem procurou registrar os seus feitos e as suas ações.

⁷⁷ A primeira projeção pública, publicitada e com cobrança de bilhetes dos filmes dos irmãos Lumière, teve lugar em Paris no Grand Café, situado no Boulevard des Capucines. A sessão foi composta por dez filmes e teve início com a projecção de *A Saída da Fábrica Lumière em Lyon*. Uma apresentação anterior, de 28 de Dezembro de 1895 na primeira sala de cinema do mundo, o Eden, situado em La Ciotat, no sudeste da França não é considerada como a primeira sessão de cinema por não ter havido cobrança de bilhetes.

O traço, como uma emanção gestual de um movimento energético e criativo do homem, será um tronco comum de onde surgem duas formas potenciadoras da comunicação: o desenho e a escrita. Cada uma desenvolve-se de forma autónoma ao longo do tempo. O traço icónico origina os modos de representação visual (ou representação percetiva) e o traço esquemático ou abstrato será a origem de todos os códigos de representação conceptual (ou de notação simbólica). O desenho e a escrita separam-se do seu tronco comum, vinculando-se o primeiro ao mundo visual e percetivo e o segundo ao mundo concetual e mental.

Em 1600 a.C., Ramsés II, faraó do Egito erigiu um templo em honra da deusa Isis. No templo haviam colunas com representações pintadas da deusa em posições sucessivas. Para quem passasse de biga⁷⁸, com alguma velocidade, a deusa parecia mover-se. Os Gregos, por vezes decoravam potes com ilustrações de imagens sucessivas de movimentos. Girar o pote poderia criar a ilusão de movimento.

O homem torna-se capaz de representar a noção de movimento através da arte, mas não consegue reproduzir o movimento em si mesmo. Leonardo da Vinci (1452–1519) documentou o fenómeno da *Camera Obscura*⁷⁹, uma sala onde a entrada controlada de luz permite desenhar, *traçar* as formas da natureza. Já no século XI o astrónomo árabe Alhazem⁸⁰ (965–1039 ou 1040) usara a *Camera Obscura* para estudar

⁷⁸ Biga, carro de guerra de duas rodas movido por dois cavalos, usado nas idades do bronze e do ferro como carro de combate, mais tarde adaptado para transporte e jogos.

⁷⁹ Leonardo Da Vinci descreve detalhadamente a *Camera Obscura* num dos seus manuscritos *Codex Atlanticus*, doze volumes produzidos entre 1478 e 1519.

⁸⁰ De seu nome completo Abu Ali al-Hasan Ibn Al-Haitham.

eclipses. Giovanni Baptista della Porta (1535?-1615), escritor do século XVI, entretinha os seus convidados através da magia natural, como chamou à utilização dos princípios da *Camera Obscura* como forma de projeção de imagens. Poderá ser considerado o primeiro projecionista, mas talvez seja mais correto aplicar esse título a Athanasius Kircher (1601 ou 1602 – 1680), sacerdote jesuíta alemão do século XVII que desenvolveu um sistema de espelhos que usava a luz solar para refletir imagens numa parede. A sua obra *Ars Magna Lucis et Umbrae* (Kircher, 1645) contém diversas ilustrações daquilo a que chama Lanternas Mágicas. Christiaan Huygens⁸¹ (1629-1695) foi outro dos inventores a desenvolver modelos de Lanterna Mágica. Em 1824, Peter Mark Roget (1779-1869), apresenta à *Royal Society of London* o artigo *Explanation of an optical deception in the appearance of the spokes of a wheel when seen through vertical apertures*, artigo que serve de base para definir o fenómeno da persistência da visão. A primeira aplicação do fenómeno da persistência da visão (também chamado persistência retiniana) foi a criação do Taumatrópio, em 1826 por John Ayrton Paris (1785-1856). Em 1832, o físico belga Joseph Plateau (1801-1883) desenvolve o Fenaquistiscópio. Na mesma época, o cientista austríaco Simon Von Stampfer (1790 ou 1792-1864) inventa um brinquedo ótico parecido: o Estroboscópio. Partindo do mesmo princípio de funcionamento, surge o Zootrópio, e uma versão refinada do Zootrópio – o Praxinoscópio – desenvolvido pelo francês Charles Reynaud.

⁸¹ Christian Huygens, matemático e cientista holandês, cujo trabalho inclui estudos sobre os anéis de Saturno e a descoberta da lua Titã.

Franz von Uchatius (1811–1881) criou a sua própria Lanterna Mágica e procurou fazer experiências com sequências projetadas. Entre 1835 e 1839, Louis Jacques M. N. P. Daguerre (1789–1851) aperfeiçoou o método para imprimir uma imagem por ação química sobre uma placa metálica, o Daguerreótipo, desenvolvido em parceria com Joseph Nicéphore Niépce (1765–1833), o autor da imagem fotográfica mais antiga conhecida. O método de criação de uma imagem em positivo a partir de um negativo foi criado por William Henry Fox-Talbot (1800–1887), que desenvolveu pesquisa acerca da fixação da imagem da câmara escura, criando o Calótipo⁸². Nos Estados Unidos da América, os irmãos William Langenheime (1807–1874) e Frederick Langenheime (1809–1879) usaram o processo do Calótipo para criar imagens em positivo e em negativo sobre vidro, abrindo novas possibilidades para a impressão e projeção de imagens fotografadas.

Na década de 1870, estão acessíveis os conhecimentos acerca da persistência da visão e formas para concretizar a projeção de imagens desenhadas, pintadas ou fotografadas. Thomas Alva Edison (1847–1931), depois de ter inventado o Fonógrafo⁸³ procurou formas de captar e projetar som e imagem em simultâneo. Edison encarregou uma equipa supervisionada por William K. L. Dickson (1860–1935) de construir máquinas que mostrassem imagens em movimento. Como resultado,

⁸² Calótipo, processo fotográfico que consiste na exposição à luz através de uma câmara escura, de um negativo em papel sensibilizado com nitrato de prata e ácido gálico. A imagem é fixada quando mergulhada numa solução de hipossulfito de sódio, resultando numa imagem em negativo, que se torna positiva por contacto direto com papel idêntico.

⁸³ Fonógrafo, dispositivo inventado por Thomas Edison em 1877 para a gravação e reprodução de sons.

Edison e Dickson obtiveram: o Cinetógrafo⁸⁴, o Cinetoscópio⁸⁵, o Cinefone⁸⁶ e o Vitascópio⁸⁷. Em França, os irmãos Lumière fazem as primeiras projeções dos seus filmes⁸⁸. O Vitascópio de Edison entra em concorrência direta com o Cinematógrafo⁸⁹. O Vitascópio funciona a eletricidade, pesa cerca de quinhentos quilos e os filmes são criados em fundo negro num estúdio construído de forma específica, o *Black Maria*⁹⁰. O Cinematógrafo é acionado por uma manivela, é facilmente transportável (por pesar pouco) e permite facilmente captar imagens sem recurso a um ambiente controlado. Edison melhorou o invento, criando o *Projecting Kinetoscope*⁹¹. Em 1895, William K. L. Dickson deixa a empresa de Edison e com três sócios funda a *American*

⁸⁴ Cinetógrafo (*Kinetograph*), é um precursor da máquina de filmar. O filme que resulta do registo é visualizado no Cinetoscópio.

⁸⁵ Cinetoscópio (*Kinetoscope*), caixa de madeira com um óculo que permite visualizar no seu interior imagens filmadas com o Cinetógrafo.

⁸⁶ Cinefone (*Kinetophone*), versão do Cinetoscópio com som síncrono gerado por um fonógrafo.

⁸⁷ Vitascópio (*Vitascope*), projetor de filmes comercializado por Thomas Edison em 1896. Surge como concorrente do Cinematógrafo (*Cinématographe*) dos irmãos Lumière e do Teatrógrafo (*Theatrograph*) de Robert William Paul.

⁸⁸ Embora não tenham sido os primeiros a fazer projeção de filmes paga, pois em 1 de novembro de 1895, dois meses antes da apresentação do Cinematógrafo no Grand Café, os irmãos Max Skladanowski (1863-1939) e Emil Skladanowski (1866-?) apresentaram o seu Bioscópio, um dispositivo de projeção desenvolvido a partir das lanternas mágicas de dupla lente, em Berlim), os irmãos Lumière foram os grandes responsáveis pela sua disseminação, através da venda de câmaras, de filmes e das projeções que promoveram.

⁸⁹ Cinematógrafo, aparelho que permite registar sequencialmente imagens em fotogramas. Com a reprodução das imagens captadas, cria a ilusão do movimento que ocorreu diante de uma lente fotográfica.

⁹⁰ *Black Maria*, ou the *Kinetographic Theater*, considerado o primeiro estúdio de produção de filmes. Foi construído nos laboratórios de Thomas Edison em West Orange, New Jersey, para produção de filmes para o Cinetoscópio. Pintado completamente de preto, o estúdio tinha uma grande janela no telhado, por onde entrava a luz do sol. Foi utilizado ao longo de oito anos para a produção de filmes mudos de dançarinos, mágicos, pugilistas, e artistas de *vaudeville*.

⁹¹ Thomas Edison assume o crédito pela invenção, apesar de o desenvolvimento do aparelho ter cabido a William Dickson e Charles Brown.

Mutoscope and Biograph Company. Comercializa o Mutoscópio⁹² e o projetor *Biograph*, um projetor que concorre com o Vitascópio mas com melhor qualidade de imagem.

O cinema dissemina-se a partir de França por toda a Europa e pelos Estados Unidos da América, por intermédio dos cinegrafistas enviados pelos irmãos Lumière para captar imagens pelo mundo fora. Nesta mesma época, Georges Méliès (1861–1938), adquire um protótipo criado pelo cinematógrafo inglês Robert William Paul⁹³ (1869–1943). Ao filmar cenas do quotidiano em Paris, a câmara deixa momentaneamente de filmar enquanto as pessoas se movem. Méliès verifica que a ação resultante da filmagem é diferente da ação que procurou filmar. Méliès tinha criado o *stop-action*⁹⁴. Criou ainda outros efeitos especiais como a perspetiva forçada⁹⁵, as múltiplas exposições⁹⁶ ou as filmagens em alta e baixa velocidade⁹⁷. Foi ainda o primeiro cineasta a usar desenhos de

⁹² Mais barato e simples que o Cinetoscópio, o Mutoscópio rapidamente dominou o mercado de filmes *peep show*, em que cada espetador assiste por um óculo ao filme projetado no interior de uma caixa.

⁹³ Fabricante inglês de equipamentos óticos e de material de cinema. Um seu representante, Edwin Rousby, responsável pela venda de máquinas de projeção de seu fabrico, os Teatógrafos (*Theatrographer*), produziu as primeiras imagens filmadas em Portugal. Em sequência, Aurélio Paz dos Reis e Manuel Maria da Costa Veiga realizam os primeiros filmes portugueses, *Saída do Pessoal Operário da Fábrica Confiança*, em 1896 e *Aspectos da Praia de Cascais*, em 1899.

⁹⁴ *Stop Action*, (ou *Stop Motion*), técnica de animação fotograma a fotograma. Os modelos são movimentados e fotografados fotograma a fotograma. Esses fotogramas são posteriormente montados, criando a ilusão de movimento.

⁹⁵ Imagens em perspetiva forçada, são imagens que tiram partido da falta de noção de profundidade, criando a ilusão de interação entre seres ou objetos que na realidade não interagem.

⁹⁶ Múltipla exposição, técnica fotográfica que consiste em expor à luz um negativo, diapositivo ou fotograma múltiplas vezes. Controlando as imagens a sensibilizar nas zonas de sombra a cada exposição, cria-se uma imagem única, composta pelas partes.

⁹⁷ Filmagens em alta e baixa velocidade relaciona-se com a velocidade de captação das imagens para película. Alterar a velocidade do mecanismo obturador permite criar dois efeitos o efeito

produção e *storyboards*⁹⁸ para projetar as cenas previstas, e foi o responsável pela criação do primeiro estúdio cinematográfico da Europa, o *Star Films*, que produziu centenas de filmes entre 1896 e 1912.

D. W. Griffith (1875–1948), realizador Norte-americano o primeiro a estabelecer os parâmetros da linguagem cinematográfica, reconhecia ter o trabalho de Méliès como base para o trabalho que ele próprio desenvolveu. Com os irmãos Lumière e com Méliès surgem dois géneros de cinema: o cinema documental e o cinema de ficção. Griffith contribui para a criação da linguagem cinematográfica e para a implementação do cinema como indústria. Dziga Vertov⁹⁹ (1896–1954) no documentário e Sergei Eisenstein¹⁰⁰ (1898–1948) na ficção dão uma importante e decisiva contribuição para o desenvolvimento das técnicas narrativas e de montagem no cinema.

Como forma de registo de acontecimentos ou de narração de histórias, o cinema é considerado a sétima arte, desde a publicação em 1911 do

câmara lenta e o efeito câmara rápida. Assumindo como padrão de projeção 24 fotogramas por segundo, filmando a mais por exemplo a 48 f.p.s., são captadas imagens ao dobro da velocidade de projeção, resultando numa projeção com efeito câmara Lenta. Ao processo inverso corresponde o efeito câmara rápida. Em português a nomenclatura é dada pelo parâmetro da velocidade de projeção, ao vermos o movimento mais rápido, chamamos-lhe câmara rápida. Em inglês, a nomenclatura é dada pelo parâmetro da velocidade de captação, sendo a indicação para câmara rápida, *low speed*, e câmara lenta, *high speed*.

⁹⁸ *Storyboard*, conjunto de ilustrações ou imagens organizadas sequencialmente com o propósito de pré-visualizar um filme, ou uma animação.

⁹⁹ Dziga Vertov, cineasta russo pioneiro do cinema documental, autor de *O Homem da Máquina de Filmar* (Vertov 1929), entre outras obras.

¹⁰⁰ Sergei Eisenstein, realizador russo, pioneiro da teoria e prática da montagem em cinema, realizador de *O Encouraçado Potemkin* (Eisenstein, 1925) e *Ivan, O Terrível* (Eisenstein, 1927), entre outros filmes.

*Manifesto das Sete Artes*¹⁰¹, da autoria de Ricciotto Canudo (1877–1923).

Foram estes os primeiros passos dados para o surgimento do Cinema como hoje é conhecido. Outras invenções e nomes poderiam ter sido referidos como será o caso de Louis Aimé Augustin Le Prince¹⁰² (1842–1890), concorrente direto dos irmãos Lumière e de Thomas Alva Edison, ou George Eastman¹⁰³ (1854–1932). Ao mesmo tempo que o cinema de imagem real, baseado na fotografia e na captação de movimentos dá os primeiros passos com o cinema mudo, o cinema de animação cria também as bases para a sua autonomia.

O Teatro de sombras chinesas

Um dos antecessores do cinema de animação, o Teatro de sombras chinesas é um tipo de arte, performativa, que usa música e canto para acompanhar figuras articuladas, criadas em papel e couro. As figuras são manipuladas para criar a ilusão de imagens em movimento por trás de uma tela iluminada. Por utilizar luz e sombras como forma de contar uma história, o teatro de sombras pode ser considerado precursor da

¹⁰¹ Em 1912, o intelectual italiano Ricciotto Canudo, propõe no seu *Manifesto das Sete Artes e Estética da Sétima Arte*, publicado em 1923, que o cinema seja considerado como a sétima arte, aumentando a lista precedente de Hegel, que considerava a existência de seis artes (arquitetura, escultura, pintura, música, dança e poesia).

¹⁰² Louis Aimé Augustin Le Prince, um dos precursores do cinema, filmou em outubro de 1888 as sequências de imagens em movimento *Roundhay Garden Scene*, *Traffic Crossing Leeds Bridge*, *Accordion Player* e *Man Walking Around A Corner*, usando uma câmara de lente única com película de papel, trabalhos realizados anos antes de Thomas Edison, que realizou seu primeiro filme em 1891, e dos irmãos Lumière, que fizeram seu primeiro filme em 1892.

¹⁰³ George Eastman, empresário norte-americano, inventor do filme fotográfico, que permitiu a massificação da fotografia, é também o fundador da empresa Kodak.

ópera chinesa e do cinema. Na procura de dar movimento a imagens estáticas, o Teatro de sombras chinesas faz uso de uma teatralidade operática e da projeção das sombras das figuras sobre um ecrã. Existem na China registos da existência de marionetas de sombras que remontam ao ano 100 a.c.

A Camera Obscura

A *Camera Obscura* é um dispositivo ótico que permite projetar imagem sobre uma superfície. Usada como auxiliar de desenho e como entretenimento, é uma das invenções precursora da fotografia e da câmara de filmar. O dispositivo é composto por uma caixa ou um quarto com um pequeno orifício numa das paredes. A luz do exterior atravessa o orifício e é projetada numa superfície do interior da caixa ou quarto. A luz projeta a imagem da cena do exterior, invertida, na superfície. A imagem projetada pode ser desenhada pois preserva as suas qualidades cromáticas e de perspetiva. O primeiro registo da referência à *Camera Obscura* é atribuído a Mozi (Mo-Ti) (470 – 390 a.C.), um filósofo chinês. Aristóteles (384 to 322 a.C.), filósofo grego, deixou registos escritos que demonstrando ter conhecimento dos princípios da *Camera Obscura*. Ao longo dos séculos, há registos da *Camera Obscura* como objeto de estudo na Europa, no Mundo árabe e na China. Alhazen foi o primeiro a realizar uma descrição pormenorizada dos princípios e do funcionamento da *Camera Obscura*, sendo o primeiro a demonstrar com sucesso a projeção da totalidade de uma imagem do exterior numa

superfície interior usando a *Camera Obscura*. Giambattista della Porta (1535?–1615) aperfeiçoou o dispositivo através do uso de lentes convexas. Ele comparou a forma do olho humano à da lente da *Camera Obscura*, criando paralelismo com a forma como a luz transportaria a imagem para o olho. O termo específico "*Camera Obscura*" foi pela primeira usado em 1604 pelo astrónomo alemão Johannes Kepler (1571–1630).

A Lanterna Mágica

A Lanterna Mágica é um antecessor dos modernos aparelhos de projeção. O primeiro registo descritivo de uma Lanterna Mágica é atribuído a Athanasius Kircher, em 1645. O dinamarquês Thomas Walgenstein (1622–1701) foi o primeiro a dar o nome ao dispositivo, constituído por uma câmara escura com um jogo de lentes, que por meio de um condensador faz passar a luz de uma lâmpada de azeite, e atravessa uma placa de vidro pintada com desenhos que são projetados sobre uma superfície. Movendo os vidros durante a projeção cria-se a ilusão de movimento.

Persistência da visão

Peter Mark Roget definiu em 1824 o conceito de persistência da visão (ou persistência retiniana) como sendo a capacidade que a retina possui para reter a imagem de um objeto cerca de 1/20 a 1/5 segundos após o

seu desaparecimento do campo de visão, a fração de segundo em que a imagem permanece na retina. O conceito de persistência retiniana é conhecido desde o Antigo Egito. Partindo do conceito explicado por Roget, acreditou-se que este fenómeno fisiológico fosse o responsável pela apreensão da síntese do movimento. A não apreensão das imagens individuais levaria a que a retina as misturasse, criando a ilusão de movimento. Mais tarde chegou-se à conclusão que não será a tendência para misturar as imagens por sobreposição que ajuda a criar a ilusão de movimento, mas sim a existência de um intervalo negro entre a projeção de cada fotograma, que permite atenuar a imagem persistente que fica retida pelo dispositivo olho humano. O que acontece em cinema é não se ter a percepção do intervalo negro entre imagens, que no entanto é o que permite criar a ilusão do movimento. O olho humano é um dispositivo que funciona de forma semelhante à câmara fotográfica ou de filmar. Composto por uma lente e uma superfície fotossensível, está preparado para a percepção de cor e luz. No olho, a imagem começa por atravessar a córnea, uma película transparente que protege o olho, chegando de seguida à íris, que regula a quantidade de luz através de uma abertura chamada pupila. Depois de chegar à pupila, a imagem chega ao cristalino, que funciona como uma lente, e é focada sobre a retina. A imagem captada no olho é uma imagem invertida, que de seguida é convertida para a posição correta pelo cérebro. As células foto recetoras da retina transformam as ondas luminosas em impulsos eletroquímicos que o cérebro descodifica. Mesmo após o cérebro ter recebido os impulsos, a retina continua a enviar informação durante

aproximadamente 1/10 de segundo após o último estímulo luminoso. Como é o cérebro que realmente vê, por ser o dispositivo que processa a informação recebida, imagens trocadas numa velocidade maior provocam uma noção de movimento contínuo.

O Taumatrópio

Um dos chamados Brinquedos óticos, o Taumatrópio, criado por John Ayrton Paris em 1826, é a primeira aplicação do fenômeno da persistência da visão. Consiste num disco de cartão duro com dois cordões colocados nas extremidades do diâmetro, em cujas faces estão duas partes de uma imagem. O cartão é rodado rapidamente, torcendo as pontas de cordões, e por ilusão ótica as duas imagens aparecem sobrepostas. Assim, as duas imagens independentes parecem formar uma imagem única, de fusão.

O Fenaquistiscópio

Criado por Joseph Plateau a partir do estudo da persistência da visão, e comercializado a partir de 1843, o Fenaquistiscópio consiste numa série de desenhos com sequências de um movimento na superfície de um disco de cartão, e fendas nas arestas. Qualquer desenho colocado no interior dos intervalos situados entre as fendas é visível através das fendas opostas. Segurando o Fenaquistiscópio em frente a um espelho,

espreitando através das fendas e colocando o disco em rotação, o reflexo no espelho cria a ilusão do movimento das figuras.

O Zootrópio

Criado em 1834 por George Horner (1786–1837), o Zootrópio é um dispositivo composto por um cilindro oco com fendas laterais espaçadas regularmente. Ao ser manipulado, permite visionar um movimento contínuo ou em ação cíclica. Girar o cilindro cria o mesmo efeito de movimento que se observa com o Fenaquistiscópio, sem a necessidade de colar o olho ao aparelho, já que quando gira parece transparente e várias pessoas podem simultaneamente observar a ilusão de movimento.

O Praxinoscópio

O Praxinoscópio, inventado por Charles Émile Reynaud em 1877, é um aparelho derivado do Zootrópio, que no local das fendas possui espelhos. O uso de um tambor de espelhos cria maior equilíbrio ótico e elimina os intervalos de sombra entre as imagens. A obturação é feita pelos intervalos dos espelhos dispostos em círculo no interior do tambor. Em 1879, Reynaud associa a ideia de cenário ao movimento dos personagens, criando o Teatro Praxinoscópio, ou Teatro Óptico.

O Folioscópio

A criação do Folioscópio é atribuída a Pierre-Hubert Desvignes (s.d.), por volta de 1860. O Folioscópio ou *Flip book* consiste num conjunto de imagens sequenciais, organizadas em formato de livro que possa facilmente ser folheado. Cria a ilusão de movimento, devido à rápida sucessão de imagens com o passar as folhas, revelando uma sequência animada.

A fotografia sequencial

O trabalho desenvolvido com fotografia sequencial e projeção por Eadweard Muybridge (1830–1904) é considerado um marco para o desenvolvimento das técnicas do cinema de animação e uma referência para diversos animadores.

Em 1872, por encomenda do Governador da Califórnia, Leland Stanford, Muybridge fotografa o galope de um cavalo, com o objetivo de mostrar que num determinado momento da ação, as quatro patas deixam de ter contato com o chão. Stanford realizou uma aposta e as fotos serviriam como prova para apurar os resultados. Muybridge, auxiliado pelo engenheiro John D. Isaacs, coloca em ação um sistema de 24 câmaras escuras, acionadas por fios devidamente esticados no local onde o cavalo iria galopar. Em movimento, o cavalo, aciona sucessivamente as câmaras, captando as posições-chave do galope. Esta experiência é tão bem sucedida que prova que o cavalo em

determinado momento do galope perde o contato com o chão, e dá a Muybridge e a Stanford as honras da descoberta do processo de análise do movimento através da fotografia. Muybridge continua a fazer fotografia sequencial dos movimentos humanos e animais, produzindo mais de 100,000 imagens, reveladoras dos pormenores que o olho humano não consegue por si só distinguir, e a fazer projeções das sequências por ele produzidas.

A cronofotografia

Étienne-Jules Marey (1830–1904) desenvolve na década de 1880 trabalho de captação e gravação de várias fases de um movimento numa única superfície fotográfica. Em 1882 constrói o fuzil cronofotográfico, dispositivo capaz de produzir 12 fotogramas consecutivos por segundo, registados na mesma imagem.

As fotografias sequenciais de Muybridge e a cronofotografia de Marey clarificam noções de movimento e tornam acessíveis imagens-chave dos movimentos humano e animal.

As Pantomimas Luminosas

Émile Reynaud, adapta uma Lanterna Mágica ao Praxinoscópio, criando o Teatro Óptico, com o qual apresenta as suas Pantomimas Luminosas. Com o Teatro Óptico surge a possibilidade de fazer projeção de forma contínua, sem que sejam projetados simples ciclos de animação em

repetição. O surgir do Teatro Óptico leva ao fim da época dos brinquedos óticos. Ao fazer o registo do Teatro Óptico, Reynaud prevê a utilização da imagem fotográfica, tendo optado nas suas apresentações pelo uso do desenho e da pintura como formas de expressão. Esta opção leva a que Reynaud seja considerado um dos precursores do cinema de animação.

As primeiras imagens animadas e os primeiros desenhos animados

O primeiro registo de imagens animadas fotograma a fotograma é creditado a Mèliés, assim como as primeiras experimentações com imagem acelerada, os seus *Desenhos Expressos*¹⁰⁴. Depois de Reynaud, Mèliés é o primeiro cineasta a projetar desenhos num ecrã. Surgem com estes pioneiros dois elementos essenciais do cinema de animação: a fotografia animada imagem a imagem e os desenhos fotografados.

Segundo de Chomón (1871–1929) realiza o filme *El Hotel Eléctrico* (de Chomón, 1905), o primeiro filme concretizado com recurso à técnica da pixilação¹⁰⁵. A manipulação de elementos e atores no cenário entre cada fotograma filmado cria a sensação que estes se movem sozinhos.

Humorous Phases of Funny Faces (Blackton, 1906) é considerado o primeiro filme de cinema de animação. No filme, Stuart Blackton (1875–

¹⁰⁴ Os *Desenhos Expressos* de Mèliés são realizados com recurso a truque de câmara. Durante a filmagem, a câmara capta lentamente as imagens (um quarto de volta de manivela para captar um ou dois fotogramas), e ao projetar o filme á velocidade normal os desenhos surgem acelerados.

¹⁰⁵ Pixilação, técnica de cinema de animação que usa atores reais que se movem usando o registo fotograma a fotograma.

1941), dá vida a personagens desenhadas em ardósia, por meio da captação de imagem fotograma a fotograma.

Fantasmagoria (Cohl, 1908) é considerado o primeiro filme de desenhos animados por ter sido inteiramente rodado com recurso à captação de desenhos fotograma a fotograma. Na execução do filme, Émile Cohl (1857–1938) concretiza cada desenho a partir do anterior, recorrendo ao uso de desenho em papel sobre um vidro iluminado, produzindo sequências com movimentos consistentes e grande fluidez ao longo de todo o filme. Por ter desenhado a negro sobre papel e de seguida inverter a imagem, a animação resultante parece ser feita a giz sobre ardósia.

Winsor McCay (1871–1934) realiza o seu primeiro filme de animação, *Little Nemo* (McCay, 1911), a partir da personagem que desenvolve nas aventuras de banda desenhada *Little Nemo in Slumberland*, inicialmente publicadas no jornal *New York Herald*. *Little Nemo* marca um passo na direção de uma animação mais amadurecida enquanto forma de arte, com sequências de animação que procuram expressividade e fluidez de movimentos. No início dos anos 1920, McCay abandona a animação. Numa época em que os estúdios de animação começam a capitalizar o cinema de animação, McCay decide não querer fazer parte dessa indústria, por considerar o cinema de animação uma arte e não uma forma de comércio¹⁰⁶.

¹⁰⁶ Nos anos 1920, durante um jantar para animadores em Nova Iorque, Winsor McCay terá afirmado: "Animation should be an art, that is how I conceived it. But as I see what you fellows have done with it is making it into a trade... not an art, but a trade... bad luck." Cit. por Bendazzi, G. (2006). *Cartoons One hundred years of cinema animation*, pp. 18.

Ladislav Starewicz (1882–1965) realiza *Cameraman`s Revenge* (Starewicz, 1912), curta-metragem com aproximadamente 13 minutos, acerca de inveja e infidelidade entre insetos. É o primeiro filme criado com animação de marionetas.

Earl Hurd (1880–1940) registra a invenção da folha de acetato¹⁰⁷ em 1914. A transparência do acetato vem revolucionar a produção de animações, tornando desnecessário desenhar o fundo em cada fotograma e permitindo a sobreposição de imagens desenhadas e pintadas individualmente. No mesmo ano, Max Fleisher (1883–1972) inventa o Rotoscópio¹⁰⁸. Começa a usar-se nesta época a barra de registos com pinos¹⁰⁹ que permite o imediato acerto de todas as folhas de acetato que tenham idêntica perfuração, e surge nesta época o desenho de cenários em longas folhas, que permite desenrolar a ação de forma contínua explorando a horizontalidade ou a verticalidade com cenários que se podem deslocar enquanto decorre a ação. Surgem as primeiras séries de desenhos animados, chamados *cartoons*, nos Estados Unidos da América, com *Krazy Cat and Ignatz Mouse*¹¹⁰, *Mutt*

¹⁰⁷ Folha de acetato, folha transparente que permite sobrepor desenhos realizados separadamente, sendo visualizados com se fossem o mesmo.

¹⁰⁸ Rotoscópio, dispositivo usado para animar a partir de uma referência filmada, utilizando um filme de imagem real como base para a execução posterior de desenhos decalcados fotograma a fotograma.

¹⁰⁹ Barra de registos com pinos (Régua de animação), barra com (normalmente) 3 pinos que correspondem com exatidão a furos feitos nas folhas usadas para a criação de animação. As folhas ficam presas aos pinos e podem ser sobrepostas de forma rigorosa, permitindo desenhar na folha acima tendo como referência o desenho da folha anterior.

¹¹⁰ *Krazy Kat & Ignatz Mouse*, banda desenhada e tira de jornal criada por George Herriman (1880-1944) e publicada entre 1913 e 1944. A mistura de surrealismo, brincadeiras inocentes e a linguagem poética de *Krazy Kat* tornaram-na referência para críticos, leitores e criadores de banda desenhada.

*and Jeff*¹¹¹ e *Koko the Clown*¹¹² a serem sucessos junto do público. Os estúdios de animação começam a ganhar relevância: em 1919 surge o primeiro filme de Felix the Cat¹¹³, em 1928 é lançado *Steamboat Willie*¹¹⁴, o primeiro filme de animação sonoro (apesar de *Koko the Clown*, três anos antes, ter já trilha sonora na série de animação *Ko-ko Song Car-tunes*), em 1932 surge *Flowers and Trees*¹¹⁵, o primeiro filme de animação a cores.

Os anos que vão do fim do século XIX a seguir à Primeira Grande Guerra foram decisivos para o surgir e para o desenvolvimento do cinema de animação. Surgem os grandes estúdios de produção, como Edison¹¹⁶, Biograph¹¹⁷, Pathé¹¹⁸, ou Gaumont¹¹⁹ e surgem salas próprias para a projeção e visualização dos filmes produzidos.

¹¹¹ *Mutt and Jeff*, tira de jornal criada por Bud Fisher (1885-1954), uma das primeiras a ser publicada diariamente e adaptada para desenhos animados.

¹¹² *Koko the Clown*, personagem criada por Max Fleisher, com recurso à técnica da rotoescopia. Em *Out of the Inkwell*, série de curtas-metragens de animação, Koko interage com o seu criador numa mistura de imagem real e desenhos animados.

¹¹³ *Felix the Cat*, personagem criada por Otto Messmer (1892-1983), por vezes atribuída ao produtor Pat Sullivan (1885 ou 1887-1933), obteve grande sucesso com filmes de animação mudos, nos anos 1920.

¹¹⁴ *Steamboat Willie*, filme realizado por Walt Disney (1901-1966) e Ub Iwerks (1901-1971), curta-metragem a preto e branco protagonizada pelo rato Mickey.

¹¹⁵ *Flowers and Trees*, curta-metragem realizada por Burt Gillett (1891-1971) em 1932, com produção de Walt Disney.

¹¹⁶ *Edison Studios*, empresa norte-americana produtora de filmes, propriedade de Thomas Edison. Produziu filmes entre 1894 e 1911 sob designação *Edison Manufacturing Company*, e entre 1911 e 1918 sob designação *Thomas A. Edison, Inc.*

¹¹⁷ *Biograph Studios*, estúdio para produção de filmes, construído em 1912 pela Biograph Company.

¹¹⁸ Pathé, empresa francesa fundada em 1896, tornou-se uma produtora cinematográfica e produtora fonográfica.

¹¹⁹ Gaumont, empresa francesa produtora de filmes, fundada em 1895. Atualmente produz filmes para cinema e séries para televisão.

Movimento, plasticidade e cinética

Em época de vanguardas¹²⁰, de testar limites e questionar valores nas artes, a noção de movimento foi também alvo de experimentação plástica. As vanguardas produziram filmes como *Vita futurista* (Ginna, 1916) de Arnaldo Ginna (1890–1982), *Le Retour a la Raison* (Ray, 1923) de Man Ray (1890–1976), *Ballet mécanique* (Léger, 1924) de Fernand Léger (1881–1955), *Entr'acte* (Clair & Picabia, 1924) de René Clair (1898–1981) e Francis Picabia, *Un chien andalou* (Buñuel, 1929) e *L'âge d'or* (Buñuel & Dalí, 1930) de Luís Buñuel (1900–1983) e Salvador Dalí (1904–1989). Os irmãos Arnaldo Ginna (1890–1982) e Bruno Corra (1892–1976) experimentam pintura sobre filme. Walter Ruttmann (1887–1941), em 1921 concretiza *Opus I* (Ruttmann, 1921), considerado o primeiro filme abstrato, pretendendo que a sua pintura seja colocada em movimento¹²¹. O interesse destes artistas pela representação de movimento leva-os a criar em cinema.

A procura da representação do movimento é uma constante ao longo da história da arte. Com o surgir da fotografia, a representação em pintura deixa de estar imperativamente ligada à noção de representação da realidade, passando a estar focada em questões próprias da representação. Georges Seurat (1859–1891) procura representar vibrações do ar, os futuristas procuram representar a ação mais do que a representação de alguma figura. Em *Dynamism of a Dog on a Leash*,

¹²⁰ Vanguarda, (*avant-garde* em francês), designa os movimentos artísticos do início do século XX, que produzem rutura de modelos pré-estabelecidos, potenciando o experimentalismo.

¹²¹ Para conseguir tal efeito, algumas sequências do filme foram pintadas sobre vidro.

(Balla, 1912), Giacomo Balla (1871–1958) procura em pintura a representação do movimento de um cão de raça *basset hound*. Marcel Duchamp (1887–1968) representa o movimento de locomoção humana em *Nu descendo uma Escada Nº2* (Duchamp, 1912).

A história do cinema, em particular a história do cinema de animação, mostra-se plena de pontos de contato com o trabalho de pintores e permeável a ligações com as correntes gráficas e plásticas desenvolvidas de acordo com cada época. A Europa é o berço dos principais experimentos realizados durante os primeiros quarenta anos do século XX. Nos Estados Unidos da América, os filmes artísticos e experimentais começam a surgir nos anos 1930. O estilo surrealista do início do século propicia a exploração de assuntos e temáticas novos, com os artistas a procurar ir além da representação tradicional explorando novas e diferentes formas de fazer.

O aparecimento de filmes abstratos resulta do interesse em criar arte de expressão cinética. As bases da arte cinética surgem de trabalhos realizados por Édouard Manet (1832–1883), Edgar Degas (1834–1917), e Claude Monet (1840–1926) no século XIX. O movimento impressionista procura representar, partindo da imagem real (da impressão na retina), transformação, movimento, efeitos de luz e cor. Manet, Degas e Monet procuram uma arte que, partindo da observação da natureza, não procura a representação instantânea da realidade. O conceito de dinâmica em pintura surgiu com as pinturas Pós-impressionistas de Paul Cézanne (1839–1906), permeando o cubismo, o futurismo e o construtivismo. Também Wassily Kandinsky enquanto

pintor procurou a expressão, poética, através da exploração de cores e de ritmos. Naum Gabo (1890–1977) cria a primeira escultura cinética em 1919. Em *Light Play: Black–White–Gray*, (Moholy–Nagy, 1930), Laszló Moholy–Nagy (1895–1946) utiliza a sua máquina luminosa cinética¹²² para realizar um filme. De 1920 a 1960, a criação de uma arte cinética, proveniente de diversas explorações individuais, resulta em novas formas de pintura como o *dripping*¹²³ de Jackson Pollock, as esculturas construtivistas de Aleksander Rodchenko e os móveis de Alexander Calder.

Na década de 1920, paralelamente ao que os ilustradores Winsor McCay e Émile Cohl fizeram pelo desenho animado, os pintores Viking Eggeling (1880–1925), Hans Richter¹²⁴ (1888–1976), Walter Ruttmann (1887–1941) e Oskar Fischinger (1900–1967) tornam-se pioneiros do cinema de animação não objetivo e experimental, criando a ponte entre o cinema e a pintura.

Na Alemanha, o cinema de animação ganha importância após 1910. Em Munique e Berlim, vários animadores desenvolvem atividade e, durante os anos 1920, são realizados centenas de filmes de animação na Alemanha, entre filmes artísticos e publicitários. A Bauhaus, escola fundada em 1919 em Weimar, procurando integrar a arte no quotidiano

¹²² Escultura cinética, *Light Prop for an Electric Stage* (Moholy-Nagy, 1930), também chamada Modulador de Luz-Espaço, é o objeto do filme experimental *Light Play: Black White Gray*, com sequências coreografadas de planos aproximados, dupla-exposição e efeitos.

¹²³ *Dripping*, técnica criada por Jackson Pollock, que lida com as formas como tinta pode ser derramada sobre tela.

¹²⁴ O trabalho de animação de Richter, produzido entre 1922 e 1925 com a ajuda de um técnico da U.F.A., é de experimentação visual, procurando a transposição das formas estáticas pintadas para uma noção de movimento, a que chamou *Opus*.

e também dando passos na definição do que hoje chamamos *design*, foi um dos locais privilegiados de experimentação. Paul Klee (1879–1940), Wassily Kandinsky, Lyonel Feininger (1871–1956) e Lazlo Moholy–Nagy (1895–1946) foram alguns dos professores e artistas a fazer experimentações com o cinema e o audiovisual, tendo Moholy–Nagy publicado pela Bauhaus o livro *Pintura, Fotografia, Filme* (Moholy–Nagy, 1925).

Em dezembro de 1917, em Berlim, é criada a U.F.A. (Universum Film Aktiengesellschaft)¹²⁵, produtora cinematográfica que inclui um estúdio de animação. O estúdio formou técnicos especializados e promoveu o desenvolvimento de produções, incentivando autores como Richter e Eggeling¹²⁶ ou Oskar Fischinger¹²⁷, que com os seus trabalhos de animação mais tarde influencia toda uma nova geração de animadores nos Estados Unidos da América.

¹²⁵ U.F.A., principal estúdio cinematográfico alemão, de 1917 a 1945. Depois da Segunda guerra mundial, continua a produzir filmes e programas de televisão, sendo a mais antiga produtora na Alemanha. Criada em novembro de 1917 pelo estado alemão, o propósito inicial da U.F.A. é a produção de propaganda. São produzidos na U.F.A filmes como *O Gabinete do Dr. Caligari* (Wiene, 1920), *Dr. Mabuse* (Lang, 1922), *Metrópolis* (Lang, 1927), e *O Anjo Azul* (Sternberg, 1930).

¹²⁶ Eggeling realizou dois filmes, *Horizontal-Vertical Orchestra* (Eggeling, c. 1921) e *Sinfonia Diagonal* (Eggeling, 1924), a partir de pinturas realizadas sobre rolos. Nos filmes, explorou a progressão de elementos gráficos.

¹²⁷ Oskar Fischinger, realizou animações comerciais e também animações abstratas, explorando a sincronia entre imagem e música. No seu trabalho comercial destaca-se a publicidade *Muratti Griefft Ein*, realizada em 1934 para a marca de cigarros Muratti.

Movimento contínuo

A Colour Box (Lye, 1935), filme realizado por Len Lye (1901–1980) é o primeiro filme realizado sem câmara, sendo pintado diretamente na película. *Free Radicals* (Lye, 1959), é um filme totalmente desenhado em película negra, com a emulsão da película a ser raspada com recurso a objetos de corte.

Em França, entre 1932 e 1934 são realizados três filmes que, sendo figurativos, diferem da usual produção da época. Em *L'Idée* (Bartosch, 1932), considerado o primeiro filme de animação com enredo dramático, Bertold Bartosch (1893–1968) recorre a figuras recortadas em cartão e vários planos para criar a animação. O realizador obtém fundos luminosos e texturas delicadas fotografando através de quatro placas de vidro e papel vegetal. Em *La Joie de Vivre*, (Gross & Hoppin, 1934), Anthony Gross (1905–1984) e Hector Hoppin (1906– 1974) criam animação com recurso a uma linha limpa e clara. Em *Une Nuit Sur le Mont Chauve*, (Alexeieff & Parker, 1933), Alexander Alexeieff (1901–1982) e Claire Parker (1906–1981), realizam o filme de animação com recurso a um ecrã de alfinetes. Com essa mesma técnica, num ecrã com um milhão de alfinetes, realizam *Le Nez* (Alexeieff & Parker, 1963), com metamorfoses sutis e claro-escuro delicado.

Nos Estados unidos da América, aparte dos filmes realizados no circuito comercial pelos grandes estúdios de produção, são também realizadas diversas experimentações independentes. Entre 1944 e 1953, os irmãos James Whitney (1921–1982) e John Whitney (1917–1995) realizam

filmes em que exploram a abstração e o som. Na década de 1950 começam a trabalhar em separado. John começa a explorar as potencialidades do computador para gerar e animar imagens. James também realiza experimentações com o computador, mas a partir de imagens produzidas por ele, à mão. Os filmes realizados pelos irmãos Whitney demonstram a possibilidade de produzir filmes com cariz matemático e com cuidada preocupação estética.

Na década de 40, um grande número de animadores europeus foge para a América, em consequência da Segunda guerra mundial, levando com eles as suas experiências, inovações e descobertas. Juntando as experimentações e descobertas autónomas dos animadores americanos, cria-se a base para um novo fôlego, num campo dominado pela produção dos grandes estúdios, que cresce sem grandes inovações, para além do aperfeiçoamento dos sistemas de produção e dos procedimentos técnicos.

Norman McLaren e o National Filmboard of Canada

Norman McLaren (1914–1987) destaca-se pela realização de filmes de conteúdo abstrato e pelos seus métodos de produção. Sendo um dos mais importantes animadores de produção artística, teve a maioria de seus trabalhos patrocinado pelo National Filmboard of Canada. Ao longo da sua carreira, McLaren experimenta diversas técnicas de animação,

como desenhar e riscar diretamente a película, em *Blinkity Blank*¹²⁸ (McLaren, 1955), recortes, *Le merle* (McLaren, 1958), desenho em giz, *Là-haut sur ces montagnes* (McLaren, 1945), ou pixilação, em *Neighbours*¹²⁹ (McLaren, 1952). O interesse de McLaren pela animação começa quando contata com os trabalhos de Eisenstein, de Pudovkin¹³⁰ (1893–1953), e do animador Oskar Fischinger.

McLaren considera o animador como o artista que controla todos os passos da produção dos seus filmes, alguém que deve desenvolver as suas próprias ferramentas e experimentar novas técnicas. O seu trabalho mais abstrato aborda o cinema de animação como forma de arte cinética sem influências teatrais ou novelísticas. São trabalhos de expressionismo abstrato, remanescentes de influências do trabalho de artistas como Barnett Newman ou Jackson Pollock.

O National Filmboard of Canada, agência do governo canadiano criada em 1939 a partir de uma estrutura já existente desde 1919, produz e distribui documentários, filmes, dramas e animações. Com Norman McLaren, em 1942, é criado um departamento para a produção de filmes de animação. McLaren trabalha por mais de quarenta anos no National Filmboard of Canada, até à sua reforma em 1986. Vários cursos de formação potenciaram o surgir de novos valores na animação, como Co Hoedeman (n. 1940) e Caroline Leaf (n. 1946). Hoedeman trabalhou

¹²⁸ Animação premiada com a Palma de Ouro do Festival de Cannes em 1955 e com um prémio BAFTA em 1956.

¹²⁹ Animação premiada com o Oscar para a melhor curta-metragem *live action* em 1953.

¹³⁰ Vsevolod Pudovkin, cineasta russo, ator e realizador de obras como *A Mãe* (Pudovkin, 1926) e *Tempestade na Ásia* (Pudovkin, 1928).

nos seus filmes com diferentes técnicas e materiais: recortes, papel-machê¹³¹, animação por computador. O seu filme mais conhecido, *The Sand Castle* (Hoedeman, 1977), recebe em 1978 o Prémio da Academia Norte-americana de cinema¹³² para melhor curta-metragem, e prémios nos festivais de Annecy e de Chicago. Caroline Leaf realiza filmes de animação recorrendo à técnica da areia¹³³ e também com tintas (com um aditivo que impede a secagem) colocadas diretamente sobre um vidro e movimentadas para criar imagens.

A produção de filmes de animação do National Filmboard of Canada é enorme, diversificada e muitos são os animadores sobre cujo trabalho poderia ter escrito. Prefiro referenciar os que considereei essenciais pelas técnicas usadas na criação de curtas-metragens de animação e pela referência histórica.

O circuito comercial

No circuito comercial, dominado pelas grandes companhias de *Hollywood*, como a Universal¹³⁴, Warner Bros¹³⁵, Paramount¹³⁶, ou

¹³¹ Massa feita com papel triturado, embebido em água, coado e depois misturado com cola e gesso, para moldar objetos em diferentes formatos.

¹³² Academy of Motion Picture Arts and Science, organização norte-americana dedicada ao desenvolvimento da arte e ciência do cinema, fundada em 1927.

¹³³ Areia espalhada sobre uma mesa de vidro iluminada por baixo, modelada de forma a criar figuras, transparências e zonas de luz.

¹³⁴ Universal Studios, criado em 1912, o mais antigo estúdio de cinema de *Hollywood*, sendo um mês mais antigo que a Paramount Pictures. Na década de 1930, o estúdio ganha destaque devido ao sucesso dos seus filmes de terror protagonizados por atores como Boris Karloff (1887-1969) ou Bela Lugosi (1882-1956).

MGM¹³⁷, os *cartoons* são apresentados como início das sessões de cinema, seguidos pela projeção do filme principal. Cada um dos grandes estúdios de cinema mantém estúdios de animação com produção própria, destinada à primeira parte das sessões. Destacam-se nesta vertente, animadores como Tex Avery¹³⁸ (1908–1980), Chuck Jones¹³⁹ (1912–2002), Friz Freleng¹⁴⁰ (1905–1995), John Hubley¹⁴¹ (1914–1977) e Robert Cannon¹⁴² (1909–1964). A década de 1930 é dominada pelo

¹³⁵ Warner Bros, estúdio fundado em 1908. O sucesso inicial do estúdio deve-se aos filmes do cão Rin Tin Tin, e aos filmes protagonizados por John Barrymore (1882-1942). Estúdios pioneiros na sincronização de som e imagem, com o filme *The Jazz Singer* (Hollingshead & Crosland, 1927).

¹³⁶ Paramount Pictures, estúdio fundado em 1912, um dos maiores e mais lucrativos estúdios de *Hollywood* nos anos 1920, 1940 e 1970.

¹³⁷ Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), estúdio fundado em 1924. Depois da era do cinema mudo, até à Segunda guerra mundial, a Metro-Goldwyn-Mayer é o maior e mais rentável estúdio de cinema de *Hollywood*.

¹³⁸ Frederick Bean Avery (Tex Avery), animador e realizador, trabalhou nos estúdios Warner Bros. e nos estúdios Metro-Goldwyn-Mayer, criando e dando vida a personagens como Bugs Bunny, Daffy Duck, Droopy, e Screwy Squirrel. A influência de Avery pode ser observada na produção dos estúdios dos anos 40 e 50. Avery procurou criar um estilo de marcante diferença em relação ao dos estúdios Disney, e criar produtos que agradassem aos públicos adulto e juvenil. Com Avery, as personagens dirigem-se ao espectador, reclamam do argumento em que estão inseridas e são conscientes dos artifícios presentes num desenho animado.

¹³⁹ Charles Martin "Chuck" Jones, animador e realizador, é reconhecido pelo seu trabalho em *Looney Tunes* e *Merrie Melodies* para os estúdios Warner Bros. Cartoons. É ele o realizador da maioria das curtas-metragens das personagens Bugs Bunny, Daffy Duck, Road Runner e Wile E. Coyote, Pepé Le Pew, e Porky Pig. Em 1962, trabalha para o estúdio Metro-Goldwyn-Mayer em curtas-metragens de Tom e Jerry, e mais tarde cria a sua própria produtora.

¹⁴⁰ Isadore "Friz" Freleng (I. Freleng), animador, produtor e realizador para as séries *Looney Tunes* e *Merrie Melodies*, dos estúdios Warner Bros. Desenvolveu também trabalho para os estúdios Hanna-Barbera e foi um dos fundadores da DePatie-Freleng Enterprises com Dave DePatie (n.1935). A DePatie-Freleng criou a sequência de créditos de abertura do filme *The Pink Panther* (Edwards, 1963). Devido ao grande sucesso, desenvolveu para o estúdio United Artists toda uma série de desenhos animados em torno da personagem criada para a sequência de créditos.

¹⁴¹ John Hubley, animador norte-americano, reconhecido por obras como *Of Stars and Men* (Hubley, 1964), ou *Everybody Rides the Carousel* (Hubley, 1975).

¹⁴² Robert Cannon, animador norte-americano, reconhecido por obras como *Gerald McBoing Boing*, (Cannon, 1950), ou *Magoo's Moose Hunt* (Cannon, 1957).

estúdio Walt Disney, que em 1938 produz a longa-metragem *Branca de Neve e os Sete Anões*, com enorme sucesso. A Warner Bros surge com Bugs Bunny¹⁴³ e o trabalho desenvolvido por Tex Avery. Max Fleischer desenvolve Popeye¹⁴⁴ e Betty Boop¹⁴⁵.

Com a criação da U.P.A. (United Productions of America) surge um novo grafismo: plano, linear, que não procura a imitação da realidade contrariamente à representação tendencialmente tridimensional e realista da Disney. As personagens de maior sucesso da U.P.A. são Mr. Magoo¹⁴⁶, Gerald Mc Boing Boing¹⁴⁷, e as animações da série Dick Tracy¹⁴⁸. As animações da U.P.A. demonstraram a receptividade do público a formas gráficas inspiradas na arte mais contemporânea e à inclusão de comentários políticos e crítica social em cinema de animação.

¹⁴³ Bugs Bunny, personagem das séries *Looney Tunes* e *Merrie Melodies*, de diversas séries de televisão, longas-metragens e jogos, coelho antropomórfico com sotaque nova-iorquino cujo visual final surgiu na curta-metragem *A Wild Hare* (Avery, 1940).

¹⁴⁴ Popeye, personagem criada por Elzie Crisler Segar (1894-1938) para a tira cómica *Thimble Theatre* (Segar, 1929), marinheiro aventureiro cujas histórias foram adaptadas para banda desenhada e animação.

¹⁴⁵ Betty Boop, personagem criada por Max Fleisher e a sua equipa de animadores para as séries *Talkartoon* e *Betty Boop*, desenvolvida também para tiras cómicas e *merchandising*, personagem feminina descontraída, conotada com a era da grande depressão americana e com a cultura jazz da época.

¹⁴⁶ Mr. Magoo, personagem criada por John Hubley para a United Productions of America em 1949, velho careca, careca e com dificuldades de visão que o levam a envolver-se em situações cómicas.

¹⁴⁷ Gerald Mc Boing Boing, personagem adaptada por Phil Eastman (1909-1986) e Bill Scott (1920-1985) a partir de uma história de Dr. Seuss, surge na sua primeira animação, produzida por John Hubley e realizada por Robert Cannon em 1950, como um rapaz que fala através de efeitos sonoros.

¹⁴⁸ Dick Tracy, personagem criada por Chester Gould (1900-1985) em 1931 para tiras de banda desenhada, ilustradas pelo autor original até 1977. Série policial em que Tracy é o detetive que persegue os criminosos, as histórias de Dick Tracy foram adaptadas para animação em 1960. Em 1990 surge um filme de longa-metragem, realizado e protagonizado por Warren Beatty.

A televisão

Os elevados custos de produção, sem que haja diferença no valor pago pelo bilhete de cinema, com ou sem *cartoons* e o aparecimento da televisão contribuem para que as sessões de cinema deixem de incluir curtas-metragens de desenhos animados. A televisão alarga o mercado consumidor e origina um outro tipo de animação, que reduz o movimento ao mínimo e com bandas sonoras empobrecidas.

Animação para o público adulto

Realizado por George Dunning (1920–1979), *Yellow Submarine*¹⁴⁹ (Dunning, 1968), dá início a uma nova tendência: filmes animados de longa-metragem para o público adulto, com grafismos e enredos inovadores. Realizado por Ralph Bakshi¹⁵⁰ (n.1938) e produzido por Steve Krantz (1923–2007), surge *Fritz, the Cat* (Bakshi, 1972), filme destinado exclusivamente ao público adulto, criado a partir da banda desenhada de Robert Crumb. René Laloux¹⁵¹ (1929–2004), recebe o Prémio Especial do júri do Festival de Cannes, com *La Planète Sauvage* (Laloux, 1973).

¹⁴⁹ *O Submarino Amarelo* (*Yellow Submarine*) filme de animação com a duração de 90 minutos, realizado em 1968 por George Dunning, protagonizado por versões animadas do grupo The Beatles.

¹⁵⁰ Ralph Bakshi, produtor e realizador de filmes como *O Senhor dos Anéis* (Bakshi, 1978), ou a série de animação para televisão *Mighty Mouse, the New Adventures* (Bakshi, 1987).

¹⁵¹ René Laloux, escritor e realizador francês, reconhecido por filmes como *Les maîtres du temps* (Laloux, 1982), ou *Gandahar* (Laloux, 1988).

O filme pessoal e independente

Na década de 1970, e principalmente nos Estados Unidos da América, surgem animadores independentes, com produção diversificada que assumem todo o processo de produção, do *design* à filmagem fotograma a fotograma. São realizadas experimentações em papel, barro, sementes, areia e materiais sintéticos, dando ênfase não ao estilo mas à experimentação em si mesma. Robert Breer (1926–2011) com as suas experimentações entre as artes plásticas e o movimento, e Jules Engel (1918–2003) com as suas animações abstratas, são autores de destaque, assim como as produções de John Hubley (1914–1977), em colaboração com Faith Hubley (1924–2001), explorando conteúdos sociais através do cinema de animação.

Animação por computador

A partir dos anos 1970, o computador começa a ganhar predominância como ferramenta de experimentação em cinema de animação. Ken Knowlton (n.1931) desenvolve programas de criação de imagens gráficas em movimento. Lilian Schwartz (n.1927), pintora, desenvolve filmes de animação com o apoio de Knowlton, engenheiro ligado à IBM. Peter Foldes (1924–1977) realiza *La Faim* (Foldes, 1974), usando um processo de animação assistida por computador, em que o animador

cria os desenhos-chave¹⁵² e o computador cria os intermédios¹⁵³ de forma automática. Em 1982 é utilizado o *wireframe* (modelo de arame), que permite construir figuras tridimensionais a partir de segmentos de reta. Outros processos permitem a modelação de sólidos¹⁵⁴, aos quais se podem adicionar sombras, texturas, transparências e fontes de luz. Surge também os sistemas de partículas¹⁵⁵, que permitem a modelação de fogo, água e outros objetos difusos. John Lasseter (n.1957), nos seus trabalhos mistura a sensibilidade da animação tradicional com as potencialidades dos avanços tecnológicos. A animação *Luxo Junior* (Lasseter, 1986) cria a base para o surgimento da produtora Pixar Animation Studios.

As imagens geradas por computador permitem experimentações diferenciadas, seja de mistura entre imagem real e imagem animada, velocidade e duração de uma sequência ou criação de ambientes irreais. *Tin Toy* (Lasseter, 1988) ganha o primeiro *Óscar*¹⁵⁶ para um filme animado por computador. *Toy Story*, (Lasseter, 1995) produzido pela *Pixar* para a Walt Disney Pictures, torna-se o primeiro grande sucesso em cinema de animação 3D, seguido por *Shrek* (Dreamworks Pictures,

¹⁵² Desenhos-chave ou desenhos-base são os desenhos que definem os momentos fundamentais do movimento descrito.

¹⁵³ Desenhos intermédios, os desenhos que preenchem os intervalos entre os desenhos principais dos movimentos.

¹⁵⁴ Modelação de sólidos, criação de objetos 3D por meio de programas específicos que simulam propriedades físicas de sólidos e superfícies.

¹⁵⁵ Sistema de partículas, sistema composto por diversas partículas individuais, ao qual poderá ser atribuído comportamento e características específicas.

¹⁵⁶ *The Oscars*, prémios atribuídos pela Academia Norte-americana de Cinema, para as melhores produções cinematográficas norte-americanas realizadas em diversas categorias a cada ano. A primeira atribuição destes prémios realizou-se em 1929 no Hollywood Roosevelt Hotel.

2001). Com estes dois filmes a utilização do 3D ganha maturidade e torna-se um novo campo de exploração para a indústria da animação.

Os anos 1990 trazem os primeiros sistemas de animação 2D, criados para assistir o animador numa produção rápida, de qualidade e com menores custos de produção. À medida que se popularizou o uso da *Internet*, popularizou-se também a criação de conteúdos específicos para a *Web*. A *Web* vem democratizar a divulgação de filmes de animação, disponíveis para visualização ou *download*.

A tecnologia atualmente disponível permite que um filme, assim que pronto, possa ficar disponível para visualização *online* de forma praticamente imediata. A possibilidade deste imediatismo e a vontade de diferenciação do trabalho produzido reforçam o papel do animador. Independentemente das técnicas usadas para a realização de um filme de animação, seja por desenho tradicional, areia, animação computadorizada 2D ou 3D, a verdadeira diferença é feita pelos animadores e não pela tecnologia utilizada.

Animação em Portugal

Considerado o primeiro filme de animação feito em Portugal, *O Pesadelo do António Maria*¹⁵⁷ (Guerreiro, 1923), surge no início do século XX, seguindo-se o filme *Uma Viagem à Lua* (Netto, 1929) e em 1930, *Uma*

¹⁵⁷ O filme abre a revista *Tiro ao Alvo*, no Éden-Teatro, servindo como caricatura ao Presidente do Ministério, António Maria da Silva (1872-1950).

*História de Camelos*¹⁵⁸, da autoria de João Rodrigues Alves (s.d.) e *A Lenda de Miragaia* (Cunhal & Faria da Fonseca, 1931), provavelmente o primeiro filme de silhuetas animadas feito em Portugal. Por, durante a Segunda guerra mundial ter sido vendida uma grande quantidade de película para que fosse extraída a prata, um grande número de filmes portugueses ficou irremediavelmente perdido. Os registos que existem dos anos seguintes referem produções das quais não há rasto e produzidas de forma artesanal. No início dos anos 1940, surge *O Boneco Rebelde*¹⁵⁹(Luiz, 1941) de Sérgio Luiz (1921–1943). Servais Tiago (n. 1925) realiza o primeiro filme português de animação a cores, *Tricocida* (Tiago, 1955).

O filme publicitário torna-se a principal forma de produção de cinema de animação em Portugal. Para além da publicidade, há alguma produção de animação por encomenda da RTP (Rádio Televisão Portuguesa), que inicia emissões em 1957, destacando-se nomes como Artur Correia (n.1932) e Ricardo Neto (n.1937). Ricardo Neto e Artur Correia são, nas décadas de setenta e de oitenta, dois dos autores mais produtivos, tendo criado, a solo ou em conjunto, cerca de vinte curtas-metragens de animação. *O Melhor da Rua*¹⁶⁰ (Correia, 1966) é premiado com o primeiro prémio na categoria de publicidade, no festival de Veneza. Esta animação é ainda premiada com o primeiro lugar da

¹⁵⁸ Uma reconstituição do filme, realizada a partir de esboços em 2003 pode ser visualizada [em linha] em: <http://www.youtube.com/watch?v=fhBsP3VYuDw>

¹⁵⁹ A personagem criada por Sérgio Luiz surge em *O Papagaio*, publicação infanto-juvenil, tendo depois o seu autor optado pela animação.

¹⁶⁰ Anúncio comercial para a marca Schweppes, recusado pela empresa de refrigerantes.

categoria de animação publicitária no festival de Annecy, sendo selecionado como um dos dez melhores filmes do ano pela Hollywood Radio and Television City no sétimo encontro anual dos Advertising International Broadcasting Awards. *Eu quero a Lua*¹⁶¹ (Correia, 1970) é o primeiro filme português de desenhos animados para o grande público. O cinema de autor persiste nos anos 1960 e 1970 com Manuel Matos Barbosa (n.1935) e Vasco Branco (1919–2014). Matos Barbosa destaca-se com *A Prenda* (Barbosa, 1968) e *O Pedestal* (Barbosa, 1973). Vasco Branco, com *Todos os Dias o Crucificamos* (Branco, 1970, e *O Menino Rico e Menino Pobre* (Branco, 1972). Vasco Branco realizou até 1984 17 filmes de animação. Artur Correia e Ricardo Neto realizaram diversas animações fora da publicidade, como *A Lenda do Mar Tenebroso*¹⁶² (Correia & Neto, 1975), *A Casa Feita de Sonho* (Correia & Neto, 1977) e o trabalho mais marcante produzido pelos dois, os episódios da série *O Romance da Raposa*¹⁶³, transmitida pela RTP no final dos anos 1980. A liberdade de expressão, conquistada depois da revolução do 25 de Abril, permitiu uma maior produção na área do cinema de animação surgindo produções como *A Semente Não Morre* (Cipriano de Jesus, 1975), *Franco Assassino*¹⁶⁴ (Pilar, 1976), *A Banda do Maestro Pinguim*

¹⁶¹ *Eu quero a lua*, pode ser visualizado [em linha] em:
<http://www.youtube.com/watch?v=NuswGC461YE>

¹⁶² Em colaboração com a produtora italiana Crona Film, sendo a primeira vez que um filme português é introduzido num conjunto de produções europeias, série intitulada *La Favolística Europea*.

¹⁶³ *O Romance da Raposa*, série de desenhos animados de Portugal, produzida pela RTP e transmitida em 1988, baseada na obra do escritor Aquilino Ribeiro (1885-1983).

¹⁶⁴ Sátira política acerca do ditador espanhol Francisco Franco (1892-1975).

(Baptista, 1977). Com os apoios do IPC (Instituto Português de Cinema), começam a ser produzidos com regularidade filmes portugueses em cinema de animação.

Em 1976 surge o CINANIMA, Festival de Cinema de Animação de Espinho, que ajuda a formar uma nova geração de realizadores de animação. A divulgação das produções internacionais de cinema de animação e desenhos animados é feita por Vasco Granja¹⁶⁵ (1925–2009), no seu programa, *Cinema de Animação*, na RTP.

A entrada de Portugal para a União Europeia em 1984, leva à existência de apoios específicos para a produção de cinema de animação. As verbas dos apoios europeus permitem a formação de equipas de trabalho, e a dedicação em tempo integral à produção de animação. Desta geração de animadores, durante os anos 1980 e 1990, ganham destaque Abi Feijó¹⁶⁶(n.1956), Fernando Galrito¹⁶⁷(n.1960), Francisco Lança¹⁶⁸(n.1957), Regina Pessoa¹⁶⁹(n.1969), José Pedro Cavalheiro¹⁷⁰(n.

¹⁶⁵ Em 1960, Vasco Granja, jornalista ligado ao movimento dos cine-clubes, representa Portugal no festival de animação de Annecy, em França. Em 1974, inicia um programa de televisão na RTP, *Cinema de Animação*, transmitido ao longo de 16 anos de duração, dando a conhecer animação de todo o mundo.

¹⁶⁶ Abi Feijó, animador e realizador português, fundador da Filmógrafo – Estúdio de Cinema de Animação do Porto, autor de filmes como *Os Salteadores* (Feijó, 1993), ou *Clandestino* (Feijó, 2000).

¹⁶⁷ Fernando Galrito, realizador de filmes de animação e documentários portugueses, autor de *Com uma Sombra na Alma* (Galrito, 2005).

¹⁶⁸ Francisco Lança, animador e realizador português, autor de filmes como *África* (Lança, 1998) ou *Zé e o Pinguim* (Lança, 2003).

¹⁶⁹ Regina Pessoa, animadora e realizadora portuguesa, autora de filmes como *História Triste com Final Feliz* (Pessoa, 2006), ou *Kali o Pequeno Vampiro* (Pessoa, 2012).

¹⁷⁰ José Pedro Cavalheiro (Zepe), animador e realizador português, fundador do Centro de Imagem e Técnicas Narrativas em 1988, onde lecionou e dirigiu os cursos de Banda Desenhada e Cinema de Animação tradicional sobre papel.

1956), Pedro Serrazina¹⁷¹ (n.1968), Carlos Cruz (n.1962), Vitor Lopes (n. 1963) e José Miguel Ribeiro¹⁷²(n.1966). Surgem os estúdios de produção, como o Filmógrafo¹⁷³ em 1987, e coletivos como o Cineclube de Avanca¹⁷⁴ ganham destaque no panorama da produção nacional. Há uma maior presença de estruturas e animadores no norte, com destaque para o Porto. Em Lisboa, a estrutura que se destaca é o CITEN¹⁷⁵, da Fundação Calouste Gulbenkian. Destacam-se as produções de cinema de animação *OH! Que calma*, (Feijó, 1985), *Evasão, Invasão* (Galrito, 1986), *Shshsh – Sinfonia Incompleta*, (Neves, 1999), *Estória do Gato e da Lua* (Serrazina, 1995), *A noite* (Pessoa, 1999), *Clandestino* (Feijó, 2000), e *A Suspeita*¹⁷⁶ (Ribeiro, 1999. Em 1991 surgem as produtoras Animais e Animamostra, em 1997, é criada a produtora Zeppelin Filmes, em 2007 surge a produtora Sardinha em Lata e a Bang! Bang! Animation Studios. Em 2003 Francisco Lança realiza *Zé e o Pinguim*, em 2004 Vitor Lopes realiza *Timor Loro Sae*, em 2009 Carlos Cruz realiza *Um Gato sem Nome*, em 2010 Manuel Matos Barbosa realiza *A Ria, A Água, o Homem*,

¹⁷¹ Pedro Serrazina, animador e realizador português, autor de filmes como *Estória do Gato e da Lua* (Serrazina, 1995) ou *Os Olhos do Farol* (Serrazina, 2010).

¹⁷² José Miguel Ribeiro, animador e realizador português, autor de filmes como *Dodu – O Rapaz de Cartão* (Ribeiro, 2010) ou *Diário de Uma Viagem* (Ribeiro, 2014).

¹⁷³ Fundado por Abi Feijó em 1987, iniciou atividade coma produção do filme de realização coletiva *A Noite Saiu à Rua*.

¹⁷⁴ Cine-Clube de Avanca, estúdio de cinema de animação que produz igualmente filmes de imagem real, para além de desenvolver projetos de divulgação sobre cinema de animação, de organizar anualmente desde 1997, o Festival AVANCA e desde 2010 a AVANCA | CINEMA - Conferência Internacional de Cinema - Arte, Tecnologia, Comunicação.

¹⁷⁵ Centro de Imagens e de Técnicas Narrativas (CITEN), da Fundação Calouste Gulbenkian, criado em 1983 como parte do Centro de Arte Moderna (CAM).

¹⁷⁶ *A Suspeita* de José Miguel Ribeiro, ganha o prémio Cartoon d`Or, em 2000, para Melhor Filme Animado da Europa.

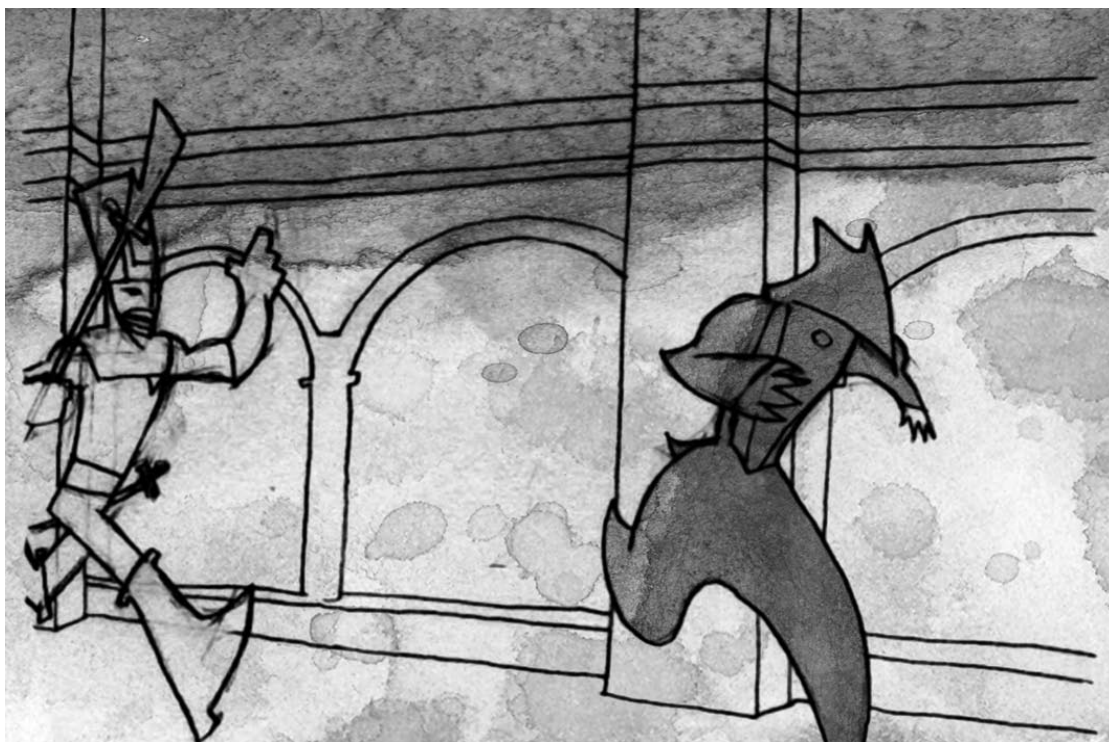
alguns dos filmes portugueses reconhecidos internacionalmente com maior número de prêmios. *História Trágica com Final Feliz*, de Regina Pessoa, realizado em 2007, é a co-produção portuguesa¹⁷⁷ mais premiada de sempre, com 30 prêmios. *Até ao Tecto do Mundo* (Silva & Valente & Lopes, 2008) é a primeira longa-metragem portuguesa de cinema de animação, tendo sido produzida pelo Cine-Clube de Avanca. *O Conto do Vento* (Jordão & Martins, 2010), é o filme português mais premiado de sempre, com um total de 23 prêmios.

Com o surgimento de cursos, formações e a inclusão do cinema de animação em cursos superiores de formação artística, existem em Portugal cada vez mais pessoas capacitadas para criar em cinema de animação. A produção portuguesa atual surge como a soma de produções autorais divulgadas *online*, produções publicitárias, produções apoiadas pelo ICA (Instituto do Cinema e Audiovisuais) e produções inseridas no âmbito escolar. Os estúdios de produção lutam pela sobrevivência e estabilidade.

Anualmente, as curtas-metragens de cinema de animação portuguesas são premiadas em festivais, nacionais e internacionais, havendo o reconhecimento que há animadores portugueses entre os melhores animadores da Europa e do mundo.

¹⁷⁷ *História Trágica com Final Feliz* é uma co-produção portuguesa, francesa e canadiana.

Escala III - Ilustrações de conceito para algumas das sequências



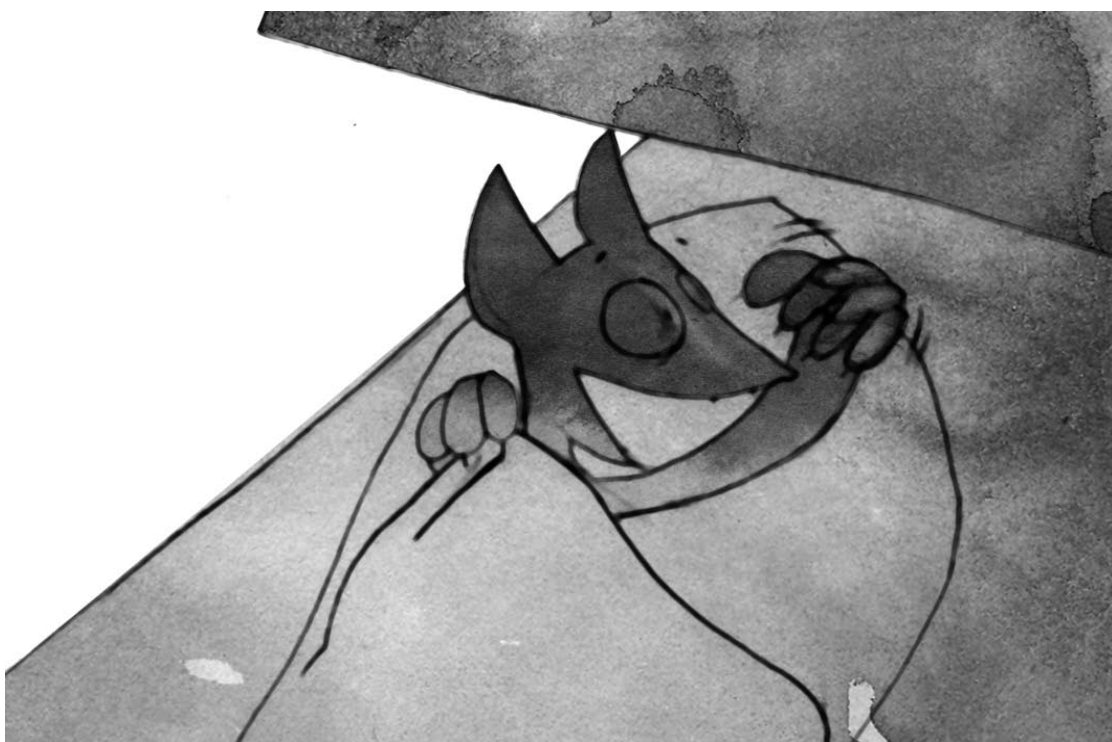
Mãe em fuga



Mãe assustada/assanhada



Mãe sobe parede



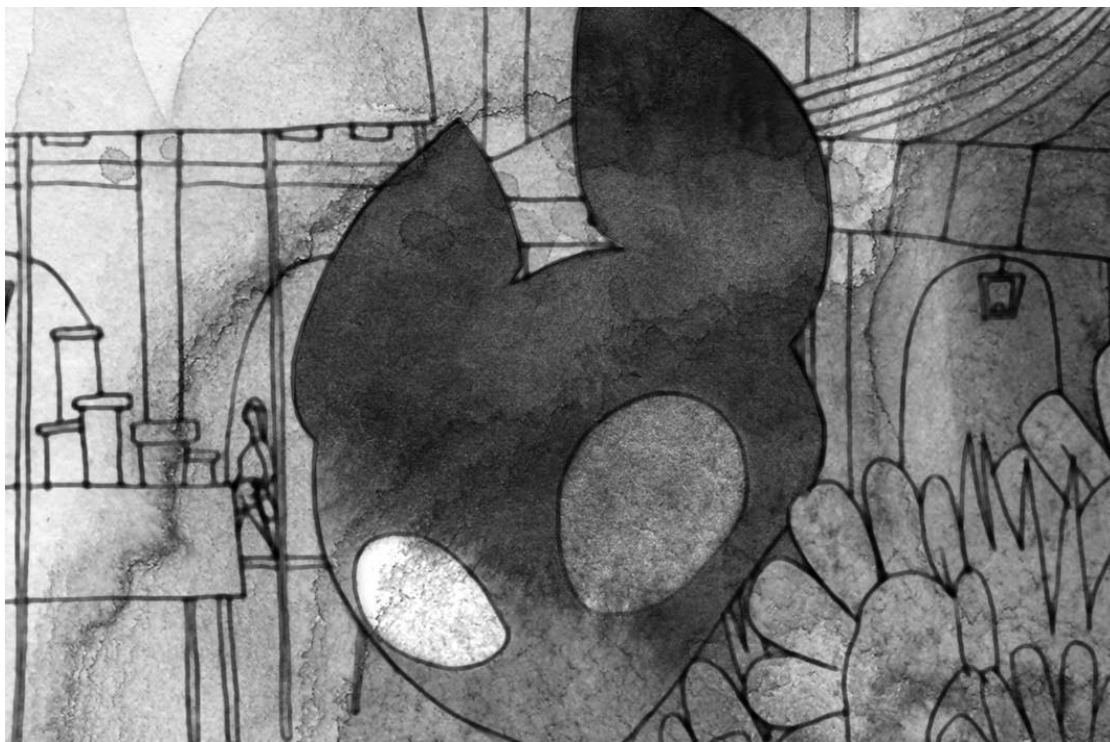
Gatinho descobre o novo corpo



Mãe deixa o telhado



Mãe anda nas ruas



Gatinho no mercado



Gatinho na banca da fruta

Trabalho

O trabalho prático em cinema de animação tem sempre suporte de processos de trabalho que ajudam à criação do corpo da animação. O ponto de partida será o argumento, de seguida dissecado nos seus principais momentos de ação ou momentos de desenvolvimento, que levam a opções técnicas e de narrativa.

Uma cena será composta pelos elementos visuais necessários para contar uma parte específica da história. Várias cenas, organizadas em determinada ordem originam uma sequência. A curta-metragem resulta do conjunto de sequências, organizadas em determinada ordem. A definição de sequências e de cenas surge após leitura atenta do argumento. Só compreendendo o argumento, os momentos fulcrais da história, os tempos, se poderá criar cenas e sequências que funcionem.

O passo seguinte é a criação dos *layouts* e a criação do *storyboard*. O *layout* será o esboço da cena ou sequência, a definição do tipo de plano a usar, a organização dos elementos no enquadramento, o ponto de vista escolhido, a ação descrita em esboço, a indicação do movimento de câmara (se o houver). O *storyboard* resulta da ordenação organizada dos *layouts* das sequências, sendo um primeiro contato, em imagem estática, do que será produzido em animação. As cenas deverão ser numeradas e descritas, tendo em conta a ação, ações ou movimentos a decorrer, as personagens a estarem presentes, e até tendo em conta

algum tipo de característica específica que influencie a ação (se a cena decorre de dia, ou de noite, se será uma cena de exterior ou de interior, que tipo de iluminação influencia a ação ou como poderá até servir como forma de acentuar ou clarificar a cena). Num *storyboard*, os movimentos a acontecer são indicados por elementos gráficos como linhas, setas ou palavras que indicam direções e descrevem ações.

Sendo utilizado como ferramenta de produção essencial da indústria do cinema, o *storyboard* foi inicialmente desenvolvido como forma de esboçar ideias, para cinema de animação, nos anos 1920, previamente à produção da animação propriamente dita, gerindo recursos e custos. Em animação, as cenas devem ser planeadas e aperfeiçoadas antes da sua execução. O *storyboard* é similar à *comic strip*,¹⁷⁸ sendo normalmente composto por imagens de momentos-chave, imagens esboçadas com a adição de referências aos sons e aos movimentos de câmara a acontecer. O *storyboard* permite ao realizador e à equipa concretizar trabalho conjunto, definir ângulos de câmara, definir a ação, finalizar os *layouts* e o *design* do filme. O *storyboard* pode facilmente ser adaptado de forma a explorar e acomodar novas ideias e abordagens, sendo uma ferramenta para visualização usada por realizadores, e também por *designers*, como é exemplo Saul Bass, na criação dos créditos de abertura do filme *Anatomia de um Crime* (Preminger, 1959).

O *storyboard* define movimentos. O movimento da câmara que acompanha uma personagem ao longo de uma cena será chamado

¹⁷⁸ Tira cómica ou Tira de jornal (*Comic strip*), é uma sequência de vinhetas ilustradas, tradicionalmente de organização horizontal e apresentada numa determinada ordem para formar uma narrativa. Normalmente publicadas a preto e branco em jornais diários, as histórias são muitas vezes serializadas.

movimento objetivo, sendo chamado movimento subjetivo quando a câmara se substitui a uma personagem ou uma ação decorre como que vista *pelos olhos* de determinada personagem. Na criação de uma cena é de ter em conta a atmosfera e a ambiência. Dependendo da cena a melhor atmosfera poderá ser de chuva ou de sol, dia ou noite, podendo transmitir ambiência alegre, triste, claustrofóbica, de tensão... O tipo de técnica e as cores escolhidas para cada cena: monocromia, cor plana, pintura realista ou alto-contraste, por exemplo, ou a criação de níveis de saturação dentro da paleta base do filme são também elementos a ter em conta na criação de determinada cena, assim como a duração da cena, se será de ação rápida ou lenta, e a forma como esta cena se relaciona com a anterior e a seguinte. Outro fator a ter em conta será o tamanho do enquadramento a desenhar, que se relaciona diretamente com o tipo de movimento a ser realizado pela câmara: por exemplo, criar um plano que implique um movimento horizontal continuado ao longo de um cenário irá implica a produção de um cenário de comprimento maior que o enquadramento horizontal da imagem do filme.

Na preparação de cenas poderá ainda ser importante a criação de imagens de conceito, ilustrações que ajudam a definir características de estilo, objetos, cores e iluminação características de determinada cena. Estas imagens de conceito unem numa ilustração única e coesa toda a informação essencial para se conseguir ter uma pré-visualização de determinada sequência. As imagens de conceito, tal como os *layouts*, normalmente não são muito pormenorizadas. São objetos de trabalho

contínuo, formas de expor e experimentar graficamente ideias para potencializar opções e apontar caminhos. O trabalho detalhado fica guardado para a finalização. As imagens de conceito e os *layouts* pertencem a uma fase de desenvolvimento, de mudanças e tomada de decisões. De forma a desenvolver o melhor trabalho possível, será importante ter boas referências visuais. Seja o trabalho de outros, referências fotográficas ou desenhos de campo, boas referências irão ajudar a criar os cenários mais adequados.

Ao criar personagens e cenários, surge como imperativo procurar coerência na representação. Tanto as personagens como os cenários deverão surgir ao público como genuínos, coerentes. Personagens e cenários deverão pertencer a uma mesma linguagem gráfica, a um mesmo universo.

Com o *storyboard* editado, com indicação dos sons – ainda em bruto – e com os tempos definidos, passa-se da fase de desenvolvimento para a fase de pré-produção. Apesar de surgir em bruto, a história aparece pela primeira vez em forma visual. O *storyboard* filmado, já com sons e sequências com simulação de movimento (ou até mesmo alguns testes de animação) torna-se o animático. O animático, que será um *storyboard* animado, resulta como produto teste à duração das sequências a animar e à forma de contar a história. Com o animático testa-se a noção concreta dos tempos e das ações, ganha-se a noção da história enquanto imagens com movimento, percebe-se o que funciona e o que não funciona, testam-se as opções anteriormente definidas, afinam-se as cenas antes da produção individual de cada uma.

O trabalho desenvolvido na produção da curta-metragem de animação surge então como fruto de três fases. Uma primeira fase correspondente ao desenvolvimento e pré-produção, com a criação do argumento, o desenvolvimento do visual do filme, o planeamento de toda a produção e a realização do *storyboard*. Corresponde ao trabalho de criar a base e o visual da curta-metragem de animação. Com o *storyboard* passamos para uma segunda fase, a da produção, com a definição e afinação dos enquadramentos, da narrativa, com os testes de animação, a produção das sequências de animação e a edição. Corresponde ao trabalho de *design* mais específico de cada cena e enquadramento, à definição dos movimentos de câmara, luz, cor, ambientes e possíveis alterações ao descrito no *storyboard*, por se apresentar melhor alternativa. É nesta fase que se seleciona, corta e organiza as sequências para que resultem numa continuidade narrativa. É criado o animático. Cada cena é testada, aprovada ou rejeitada. Na terceira fase, a da pós-produção, são acrescentados os efeitos sonoros, o título e os créditos. Em cinema de animação, o produto finalizado passará numa fase final para o *marketing* e distribuição, para promoção e divulgação, sendo esta fase externa ao processo de produção.

Edição

O processo de edição é algo presente ao longo de toda a produção. Todas as fases de desenvolvimento do trabalho estão sujeitas a alteração, devendo haver alguém a assumir o papel de editor, responsável pela supervisão do trabalho produzido em todas e cada fase, para que corresponda ao produto final pretendido. O trabalho de edição corresponde a uma organização criada a partir do material em bruto, que simplesmente foi produzido. É o trabalho de edição que cria a realidade do filme produzido, a seleção, duração e organização sequencial do material produzido.

Tarefas

As equipas de trabalho em projetos independentes e de baixo orçamento costumam ser bastante pequenas, beneficiando da existência de um maior controlo sobre todos os aspetos da produção, promovendo a multifuncionalidade e troca de experiência entre os membros. Caraterístico de uma equipa pequena é a divisão de muitas tarefas por poucas pessoas, tarefas que normalmente exigem mais tempo que o inicialmente programado.

A produção tem início com o produtor, a pessoa responsável pelo projeto, muitas vezes quem tem a visão criativa. O termo produtor executivo será aplicado á pessoa que financia o projeto, o criou, ou que o supervisiona para alguém. Um conjunto de outros produtores,

coordenadores e assistentes de produção poderão organizar as tarefas e quem as realiza, as agendas, os prazos e as tarefas do dia-a-dia que suportem o trabalho a realizar. A equipa, ou equipas de trabalho, com tarefas bem definidas e encadeadas concretizam as ilustrações de conceito, o *design* das personagens e cenários sob a orientação do diretor de arte. Os *storyboards* são realizados sob orientação de um supervisor, a animação é realizada (por cenas), também sob orientação de um supervisor. O montador trata da edição, da organização das cenas já trabalhadas e do som, seguindo as indicações de tempo e ritmo previamente definidas. O *designer* de som (ou técnico de mistura de som), cria a música, acrescenta os efeitos sonoros, as vozes e masteriza-os, garantindo que são audíveis e compreensíveis nos tempos corretos em relação à animação. No estúdio de som, o técnico de som trabalha em conjunto com o realizador e com o montador equilibrando os níveis da banda sonora (música, sons ambientes, efeitos sonoros, diálogos), cena a cena. A banda sonora só é junta à animação após a animação estar finalizada e os tempos estarem corretos, consoante o pretendido. O trabalho é realizado com recurso a uma grande mesa de mistura com canais de controlo de pistas. O trabalho do técnico de som, criativo, acrescenta valor ao todo do filme realizado anteriormente.

Curta-metragem

Curta-metragem, ou simplesmente curta, é o nome dado a um filme de pequena duração. O Dicionário Porto Editora define curta-metragem como "filme com duração geralmente inferior a 30 minutos"¹⁷⁹. Apesar de não haver uma definição consensual para o tempo máximo de duração de uma curta-metragem, a maioria dos festivais internacionais de curtas utiliza como referência 30 ou 40 minutos. Existe ainda a definição de média-metragem e de longa-metragem, sendo que a maioria das produções em cinema de animação de autor resulta em filmes de curta-metragem.

Cinema de autor

Cinema de autor ou cinema autoral é uma forma de produção cinematográfica em que o realizador é visto como a principal força criativa na realização de um filme. Emergindo do cinema francês do final dos anos 1940, as teorias e práticas do cinema autoral, surgem a partir dos pensamentos de André Bazin¹⁸⁰ (1918–1958) e Alexandre Astruc¹⁸¹ (n.1923). Uma das primeiras manifestações desta nova forma de fazer

¹⁷⁹ Dicionário Porto Editora, consultado [em linha] em 14 agosto 2013, disponível em: <http://www.infopedia.pt/lingua-portuguesa/curta-metragem>

¹⁸⁰ André Bazin, crítico de cinema e teorista francês, co-fundador da revista *Cahiers du Cinéma*, com Jacques Doniol-Valcroze e Joseph-Marie Lo Duca. Bazin defende que um filme deverá representar a visão pessoal do realizador.

¹⁸¹ Alexandre Astruc, crítico de cinema e realizador francês. Antes de se tornar realizador, trabalha como jornalista e crítico de cinema. Cria a noção de *caméra-stylo*, o conceito que o realizador deverá abordar a câmara de filmar da mesma forma que o escritor utiliza a caneta.

cinema resulta no movimento da *Nouvelle Vague*¹⁸², sendo difundida pela revista *Cahiers du Cinema*¹⁸³. Antes de produzirem os seus filmes de autor, cineastas como Jean-Luc Goddard (n.1930) e François Truffaut (1932–1984) dão importantes contribuições para o desenvolvimento de uma teoria do cinema de autor, sendo o principal fundamento dessa teoria que o realizador, por ter uma visão global do áudio e imagens do filme, deve ser considerado o autor (em vez do argumentista). É o realizador quem decide os planos de câmara, a iluminação, a duração das cenas e todos os outros elementos definidores de significado presentes no filme. A definição de filme de autor retira importância ao papel do argumentista e transporta essa mesma importância e responsabilidade para o realizador.

Realizar

A produção de filmes mudos serve como exemplo da passagem do cinema enquanto registo de imagens de movimento (como são exemplos os filmes dos irmãos Lumière) para um cinema mais sofisticado e expressivo do final dos anos 1920, correspondendo essa passagem a desenvolvimentos das técnicas de edição.

¹⁸² *Nouvelle Vague*, movimento do cinema francês, inserido nos movimentos contestatários dos anos 1960. A designação abarca o trabalho de um conjunto de jovens cineastas que reformularam a noção de cinema de autor, valorizando o papel do realizador em relação ao papel do argumentista.

¹⁸³ *Cahiers du Cinema*, revista francesa sobre a temática e crítica do cinema, fundada em 1951 por André Bazin, Jacques Doniol-Valcroze e Joseph-Marie Lo Duca.

Os irmãos Lumière, na realização dos seus primeiros filmes, adotaram um processo simples. Com a escolha de um assunto que lhes parecesse interessante filmar, montavam a câmara em frente ao assunto, e filmavam até não haver mais fita para gravar. A câmara de filmar era usada como um instrumento de captação de imagens de movimentos. As ações em si mesmas e o movimento eram vistos como forma de captar a atenção e o interesse dos espectadores. Para tal os irmãos Lumière usavam planos únicos, sendo os seus filmes constituídos por imagens de uma determinada ação captadas a partir de um ponto fixo.

George Méliès encadeou diferentes planos, um avanço que permite tirar partido da narrativa, encadear acontecimentos, experimentar formas de contar uma história. Os planos únicos, filmados separadamente, são encadeados para contar uma história de uma forma mais complexa que o permitido pelo uso de planos únicos. Méliès usa cada um dos planos como a encenação de uma parte da história que pretende contar, como encenação teatral num determinado cenário.

Edwin S. Porter, filma *The Life of an American Fireman* (Porter, 1902) com abordagem diferente. Porter cria o seu filme a partir de planos previamente filmados. Cria a história, de uma mãe e filho presos num edifício em chamas e salvos por bombeiros, e junta os planos de forma a serem enquadrados na narrativa pretendida. Surge então a noção de que um determinado plano ganha significado pela forma como é encadeado entre outros planos. Enquanto Méliès criava separadores com títulos entre as ações, entre os planos, Porter coloca as ações como um desenvolvimento contínuo, ao colocar os planos de forma seguida e sem

interrupção, transmite ao espectador a noção de assistir a evento único, contínuo. Separando as ações em unidades mais pequenas e controlando o seu encadeamento, Porter ganha fluidez e liberdade. As unidades mais pequenas, mais manejáveis, permitem intensificar as ações. Porter demonstra que o plano, como parte incompleta de uma ação, será a unidade de construção de um filme, sendo este o princípio que está na base da noção de edição.

Com D. W. Griffith surge a ênfase na narrativa. Porter utilizava a câmara sempre a uma distância fixa do objeto da ação, ficando dependente dos gestos dos atores. Griffith, tal como Porter, faz uso das ações divididas em planos, fragmentos, mas assume de uma forma clara a mudança de planos com a intenção de dramatizar, não pretende só contar determinada história, pretende dramatizar a história, criar sentido de profundidade na narrativa, guiar as reações do espectador durante o filme. É Griffith quem escolhe que pormenor é dado a ver ao espectador em que altura. Com Griffith passam a ser utilizados planos, de pormenor ou longos, assumindo a imagem como criadora de efeitos dramáticos. Griffith faz também uso do *flashback* como forma de justificar ações de personagens ou de colocar o espectador nos pensamentos de personagens. Com estes métodos de edição, Griffith deixa de estar preso à encenação de cenas inteiras. A continuidade de uma cena passa a ser criada pela forma como são juntas as unidades que a compõem. Com Griffith, passa a ser o realizador quem controla a ordem, a forma como o espectador vê os sucessivos planos, passa a ser o realizador quem define os planos e a colocação das câmaras,

condicionando o trabalho dos atores e ganhando controlo sobre o ritmo e o tempo do filme.

Influenciados pelo trabalho de Griffith, cineastas russos que buscavam formas próprias de expressão cinematográfica, procuraram pela edição contar histórias e interpretá-las, retirando delas conclusões intelectuais. No período dos filmes mudos, a produção pós-revolução russa pretendia ser uma forma de instrução das massas populares na história e na teoria política soviética. Para tal, os jovens realizadores procuram novas formas de expressar as suas ideias através de filmes, aplicando-as à sua causa política. Se Griffith desenvolvia trabalho de uma forma maioritariamente intuitiva, os russos desenvolveram duas escolas de pensamento e abordagem à realização cinematográfica: uma ligada a Pudovkin e Kuleshov, outra ligada ao trabalho de Eisenstein. Pudovkin baseia-se maioritariamente no trabalho de Griffith, racionalizando-o e criando orientações para como desenvolver trabalho em cinema. Define o trabalho do realizador como o de organizar e trabalhar com os pedaços de celuloide, os registos físicos das ações captadas. O material com que o realizador irá trabalhar consiste então, não de processos a acontecer em tempo e espaço reais, mas de processos a efetuar sobre os pedaços de celuloide onde as ações foram registadas. Os pedaços de celuloide estão completamente sujeitos à vontade do realizador, que os edita ao compor o filme mudando-lhes significado, criando nova aparência, eliminando possíveis intervalos entre ações, modelando assim a ação e o tempo. A isto, Pudovkin chamou edição construtiva. Para Pudovkin, de forma a uma narrativa cinematográfica tornar-se

eficiente, cada plano deve criar algum novo ponto específico. Pudovkin baseia-se na sua experiência e no trabalho do seu colega Kuleshov, para compreender que o processo de edição será mais do que contar uma história de forma contínua. Organizados de determinada forma, os planos poderão ganhar significados completamente diferentes dos que tinham até ao momento.

Se com Griffith a narrativa chega ao espectador através do comportamento e movimento dos atores numa continuidade única e linear, com Pudovkin as cenas são criadas por justaposição cuidada de detalhes, resultando numa história feita de pequenas continuidades que acentuam o drama mas que não fecham a história.

Eisenstein, nos seus filmes mudos, e a partir do que chama montagem intelectual, explora uma história como sendo a estrutura sobre a qual pode construir e expor ideias. O seu interesse centra-se maioritariamente na abstração de acontecimentos e nas conclusões que se podem tirar dos acontecimentos. Eisenstein pretende guiar-se pela sua própria experimentação e não tanto pelo trabalho dos seus antecessores. Discorda de Pudovkin e da ligação de pormenores da ação da cena para acentuar a sua continuidade, contrapondo com uma continuidade que é composta por quebras e repetições, composta por uma série de choques e conflitos entre planos. Para Eisenstein, “a dinâmica da montagem serve para impulsionar o filme, tal como as explosões fazem com o motor de combustão interna” (Eisenstein, 1951: 62). Eisenstein explica a montagem, comparando um filme com hieróglifos: “... the Picture of water and the Picture of an eye signifies to

weep; the Picture of an ear near the drawing of a door = to listen; a dog + a mouth = to bark; a mouth + a child = to scream; a mouth + a bird = to sing; a knife + a heart = sorrow, and so on. But this is – montage! Yes. It is exactly what we do in the cinema, combining shots that are depictive, single in meaning, neutral in content – into intellectual contexts and series.”¹⁸⁴ (Eisenstein, 1951: 30). Para Eisenstein, o papel do realizador é pegar em planos e expressar as suas ideias explorando os conflitos que possam surgir entre eles, e assim criar novos significados. Nos filmes mudos de Eisenstein, as continuidades surgem de séries de colisões, como se houvesse um argumento em constante mudança e desenvolvimento. Os filmes de Eisenstein resultam por vezes num trabalho de difícil interpretação. Não serão incompreensíveis por pretenderem ser cinema intelectual, mas por pedirem ao espectador que consiga decifrar de forma imediata o conjunto de referências do realizador para chegar à compreensão do trabalho.

Som e enquadramento

O som, a banda sonora, pode ser uma forma de criar identidade. Não pela forma como determinada música poderá representar determinados grupos, mas porque tal como com a perceção de uma imagem, a perceção de uma música poderá levar à formação de uma determinada

¹⁸⁴ Tradução livre do autor: “... a imagem de água e a imagem de um olho significa chorar; A imagem de uma orelha junto ao desenho de uma porta = a ouvir; um cão + uma boca = ladrar; uma boca + uma criança = gritar; uma boca + um pássaro = cantar; uma faca + um coração = pesar, e por aí adiante. Mas isto é – montagem! Sim. É exatamente o que fazemos em cinema, combinar planos que são descritivos, singulares em significado, neutros em conteúdo – em contextos intelectuais e em séries.”

identidade. Não será a forma como uma música poderá refletir alguém, será a forma como uma música poderá produzir alguém. A música não será o reflexo de determinados grupos identitários, mas identidades são formadas através da prática e experiência musical.

No capítulo *(De)Territorializing Forces of the Sound Machine*, do livro *The Matrix of Visual Culture* (Pisters, 2003), a autora refere que o cinema nasceu mudo, mas o som faz parte do cinema desde o início. Inicialmente os filmes mudos eram acompanhados por música tocada ao vivo, por vezes uma voz servia como narrador (explicador da ação), ou comentador da história. Normalmente, o som em cinema é usado como reflexo ou ênfase da imagem, é colocado ao seu serviço. É também normalmente usado com mímica do real, como forma de ajuda à veracidade de ambiências e espaços. As imagens e os sons são assimilados pelo cérebro, e as possíveis relações a criar abrem portas à experimentação. A imagem está contida entre uma margem, o fotograma. O som escapa à margem, mas fica contido pela imagem. O filme sonoro será o local das imagens com som. Mesmo um fotograma completamente negro, sem outra imagem, pode relacionar-se com o som. O som poderá transcender a imagem, como nos casos em que exista a sobreposição de voz. Aí, poderá haver uma narração, um comentário ou mesmo uma contradição da imagem. O som poderá existir sem que haja uma fonte de som visível (ou óbvia) no fotograma. O som poderá ainda ser ambiente, som de ruídos internos (como dos fluídos corporais), som mental (de pensamentos, melodias) ou aéreo (de computadores, rádios, telefones, televisores), havendo ainda todo o

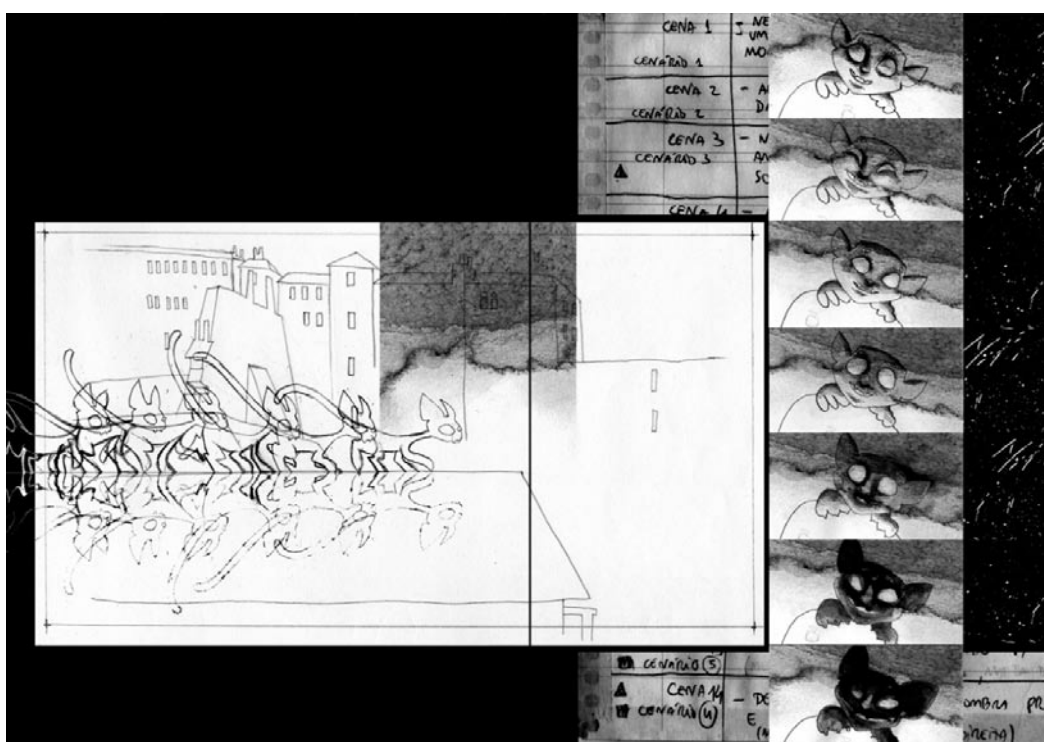
conjunto de sons que poderão ser produzidos pela voz (murmúrios, gritos, canto, fala).

O som, mesmo podendo ser contido pela imagem, contém uma força própria. O som, a música evoca imagens a acrescenta significado às cenas, cria suspense, atmosfera, acentua estados de espírito, cria continuidades e fecha narrativas. O som é assimilado pelo cérebro e provoca reação, torna-se físico, provoca o sentir de algo, intensidades. Sensação de corpo e de tempo. O som tem a capacidade de provocar desterritorialização e territorialização, de invadir, de impelir, transpor.

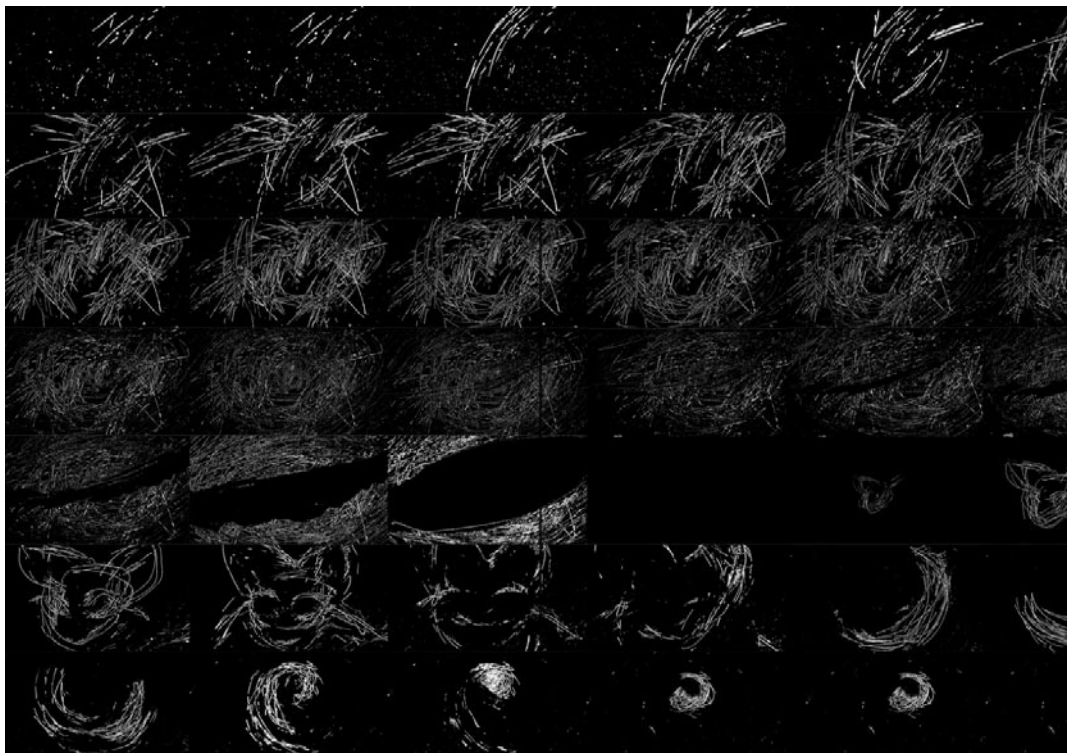
Escala IV - Estudo visual publicado na revista *TrêsTrês*, realizado a partir de fotogramas de sequências e estudos de movimento.



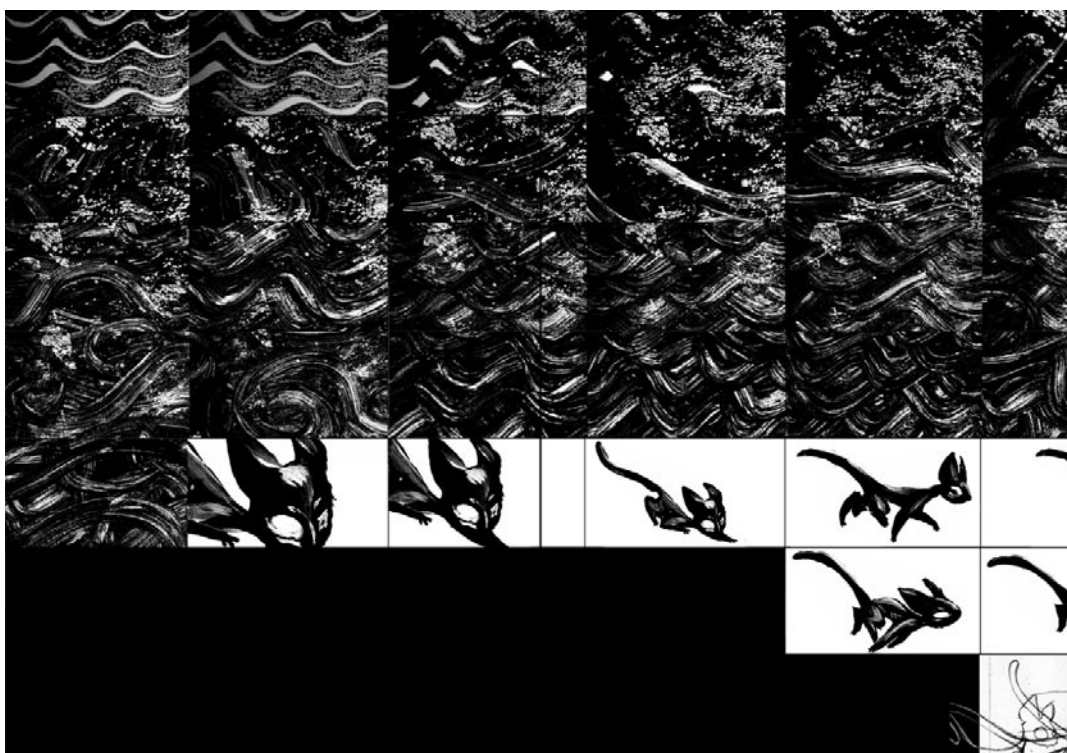
Páginas 01 e 02



Páginas 03 e 04



Páginas 05 e 06



Páginas 07 e 08

CAPÍTULO IV – A prática

Descrição de trabalho realizado e decisões tomadas

No livro *Dialogues* (Deleuze, 1977), diálogo entre Gilles Deleuze e Claire Parnet, no desenvolvimento de raciocínios acerca de literatura, artes e a noção de rizoma, é referido que importante será a produção de uma linha e não a produção de um ponto. O que interessa numa linha, num caminho, será sempre o meio, não o início ou o fim. Será sempre possível afirmar acerca de um autor que o seu trabalho inicial conterá já a totalidade do seu trabalho, ou que o seu corpo de trabalho estará em constante transformação, renovação. No trabalho que ganha corpo não existirá futuro ou passado, presente ou sequer uma noção de história. Não será uma questão de progressão ou regressão, será como uma involução, algo que se torne progressivamente mais restrito, mais simples e ao mesmo tempo mais cheio, populoso. Involuir será como dar passos progressivamente mais económicos, restritos, relaciona-se com simplificação e com, a partir dessa simplificação criar novos elementos e relações nesta simplificação. A experimentação será involutiva. Involuir será estar *entre*, “*entre-deux*”, algures num percurso, e um percurso é-o por se mostrar como tal, estando na sua natureza manter pontos iniciais e finais escondidos.

O trabalho foi concretizado tendo por base os conceitos operatórios definidos:

- 1– A compreensão do trabalho próprio do artista-pesquisador, fruto de produção de trabalho, teorização e nova prática, sem pressupor a existência de uma metodologia estabelecida de antemão;
- 2– A exploração de uma ideia no domínio específico do cinema de animação, que levando a um conceito, seja já pensada embrenhada no processo cinematográfico, procurando compreender as especificidades do tipo de produção;
- 3– A colocação em prática de códigos concretos e a articulação de significados, resultantes de pesquisa e dos processos próprios do artista-pesquisador;
- 4– A exploração da noção de *eu e outro*, um *outro* que surge sempre por referência ao humano, podendo ou não manter-se, cuja identidade estará traçada no interior do *eu*, por alguma razão ameaçada de dissolução e caos, permanecendo oculta mas pronta a manifestar-se;
- 5– A noção, de corpo como algo maleável composto por forças em equilíbrio temporário, que poderá ou não, estar interligada com uma noção de socialização;
- 6– A representação gótica expressionista do *outro* que, por ação das referências do artista-pesquisador, revele o corpo material e plástico próprio da curta-metragem de cinema de autor, um ponto de vista particular;

Estes conceitos operatórios, e a própria noção de conceitos operatórios, revelaram-se enquanto o trabalho se concretiza, resultando de pesquisa e reflexões produzidas aquando do trabalho em progresso e posteriormente, ao encontrar o corpo da curta-metragem em cinema de animação de autor.

O trabalho iniciou-se ainda antes de eu ter noção precisa acerca do que seriam conceitos operatórios, ou de que estaria a desenvolver trabalho a partir de uma noção de *eu e outro*, ou da definição do conceito *SÓ*. A exploração, simplesmente intuída apontou a direção inicial para o seu desenvolvimento.

Argumento

A primeira versão do argumento para a curta-metragem gira em torno de uma personagem humanoide com características felinas. Ao longo dos programados 6 minutos de duração da animação, a personagem, de seu nome Urik, cruza-se com outras personagens que lhe dão pistas acerca do seu passado. Urik, personagem no fim da adolescência, nada sabe acerca do seu passado, não sabendo sequer ser ou não único, não tendo encontrado até essa data ninguém da sua espécie. Urik mora num castelo, protegido das vicissitudes da vida na natureza selvagem, e procura proteger os humanos que cuidam dele, beneficiando de ser o gato de estimação da rainha do castelo. Tendo a capacidade de transformar o corpo, alternando entre a forma de gato doméstico e a de adolescente humanoide, Urik vive disfarçado de gato doméstico quando

junto dos humanos, escapando durante a noite para caçar na floresta, onde se transforma no seu *outro* para caçar. Uma fome “interior” assim ordena. Ao regressar da floresta, Urik percebe que uma criatura pretende entrar nos aposentos reais para se alimentar e ataca a criatura, protegendo os humanos. Antes da fuga, a criatura questiona Urik sobre até quando ele, nada conhecendo sobre a sua natureza e sabendo apenas ser diferente, protegerá os humanos, e a partir de que altura os passará a ver como alimento.

O projeto de produção da curta-metragem de cinema de animação inicia-se com esta versão do argumento a ser trabalhada graficamente e visualizada em formato *storyboard*. Esta versão do argumento não avançou para a produção de um animático, por ter sentido a necessidade de trabalhar de criar mais versões do argumento e das personagens. Trabalhando o argumento em paralelo como o desenvolvimento das personagens e cenários, intuitivamente criando ligação direta entre a escrita e a representação, por ser essa a minha forma natural de desenvolver trabalho, fui-me questionando acerca do papel do desenho no ato criativo, o desenho como ligação entre a ideia em abstrato e a ilustração, uma relação que foi clarificada ao compreender o desenho como relação temporal e transitória com o mundo, para mim uma relação que terá tanto de teste como de registo ou concretização, por ser por vezes paralela ao ato da escrita ou por em algumas vezes substituir o ato da escrita, surgindo uma mistura esquemática entre anotações e esquematizações, esboços e apontamentos numa mesma folha ou numa sequência de folhas,

seguindo o desenvolvimento de ideias (tendo este sido um processo de trabalho que se tornou muito presente aquando da escrita do argumento e aquando da passagem do argumento escrito para *storyboard*).

Reescrevendo o argumento várias vezes, surge uma versão mais do meu agrado. Urik é uma criança que chega a uma cidade, ao colo da sua mãe. Ambos têm alguma característica felina que os torna reconhecíveis como humanoides, mas não completamente humanos. A mãe de Urik esconde-o, e despoleta nele um processo que o transforma em gato doméstico. Deixa-o escondido e sai pela noite, para caçar... Mas não volta. Urik, só e esfomeado, tem de fazer pela vida, tem de arriscar.

Neste argumento, a fome surge como impulso que leva a personagem a sair do seu abrigo. Este impulso, sentir fome, é algo imediatamente identificável pelo espectador, não pretendendo representar algum tipo de impulso “interior” que possa ser próprio da natureza híbrida da personagem. A transformação de Urik no seu *outro* também passa a ser involuntária, acontecendo por ação da mãe e reação do corpo próprio da personagem. Avançando no argumento, depois de algumas peripécias, como o gato Urik não ser aceite por outros gatos por não o reconhecerem como um deles, Urik é adotado por uma menina, que o leva para a torre do castelo, onde mora. Numa noite, algum tempo depois, Urik observa a lua da janela do quarto da menina, enquanto esta dorme. Como a janela está aberta, Urik escapa, percorrendo a floresta inebriado por cheiros e movimentos. É atacado por um pássaro humanoide. Consegue escapar ao ataque e observa que o pássaro se

dirige para a torre do castelo, para a janela do quarto da menina. A ânsia de proteger a menina despoleta em Urik uma segunda transformação, tornando-se um gato humanoide. Corre em direção ao castelo, ao mesmo tempo que o pássaro pousa junto à janela do quarto. No momento em que o pássaro procura abrir a janela Urik ataca e, violentamente afasta-o. Rapidamente entra e fecha a janela. Alterado, ofegante, com o coração galopar, olha o pássaro que se afasta no céu noturno. Uma sombra aproxima-se do seu ombro. Urik, alterado e pressentindo perigo eminente, ataca.

A menina, ensanguentada, cai morta aos pés de Urik.

Foi esta a história que serviu por base ao argumento da curta-metragem de cinema de animação *SÓ*. Após produzir um animático a partir desta versão do argumento, parecendo-me resultar numa história demasiado fechada optei por procurar no argumento qual o momento-chave, ou quais os eventos essenciais para, tendo a essência da história, esta resultasse em algo mais simples.

O argumento surge então num formato reduzido, iniciando a história com uma aproximação à cidade, onde a mãe com o filho ao colo percorre as ruas, esconde o filho num telhado disfarçando-o transformando a criança de gato, e segue pela noite à procura de alimento na cidade. O título da curta-metragem, *SÓ*, será uma analogia ao abandono involuntário da criança-gato, em consequência da morte da mãe. A fome faz com que a criança disfarçada de gato abandone o abrigo e arrisque na procura de alimento. O argumento termina com a adoção da criança-gato por uma menina que, alegre, o alimenta e leva

ao colo para o mesmo edifício junto ao qual a mãe da criança-gato morre, horas antes.

A estrutura base de um argumento tem, normalmente, um conjunto de características comuns, sejam estes por exemplo argumentos criados para cinema ou argumentos criados para banda desenhada. Refletindo sobre a criação do argumento, penso na importância das imagens iniciais e finais em relação ao público. A primeira imagem apresenta a história ao público, devendo ter a capacidade de situar o espectador, de o introduzir e ambientar no universo da história a ser contada. A imagem final é o último contato com o público, devendo ser uma imagem com algum significado específico. Uma imagem final pode mudar a interpretação do final da história, ou mesmo a interpretação de toda a história. Na história existe um evento que muda o curso da vida da personagem principal, um incidente que provoca uma mudança.

Após a configuração da história, a apresentação das principais personagens, estas estão preparadas para avançar. Na escrita de um argumento, muitas vezes segue-se uma viagem, ou uma mudança de localização para que a personagem principal possa ser posta à prova na pretensão de alcançar os seus objetivos. O ponto médio, como o próprio nome indica, será um ponto a existir, normalmente a meio do segundo ato do argumento. Será no ponto médio que acontece algo que muda o rumo da história, que fará com que o sucesso parece ser uma possibilidade para a personagem principal. O ponto de compromisso será a altura em que a personagem principal reafirma o compromisso com o seu objetivo, com a sua motivação ou compromisso. Geralmente,

perto do fim da história, existe um momento em que tudo parece perdido, um momento em que a personagem principal sofre um grande revés e em que parece impossível a esta alcançar o objetivo desejado. No clímax, a personagem principal reúne a sua força e recursos (internos e externos), confrontando aquilo que a tem frustrado de alcançar os seus objetivos. A resolução surge com a personagem a colher os frutos da sua jornada. Mesmo que não tenha alcançado os seus objetivos, pelo menos, de alguma forma a personagem principal estará num lugar ou posição diferente daqueles em que se encontrava no início da sua jornada.

Na curta-metragem *SÓ*, a primeira imagem situa o público numa ambiência. A primeira sequência de animação abstrata ambienta-o num grafismo a preto e branco, de cidade com características medievais. A imagem final, anterior à segunda animação abstrata, surge com um significado específico, revelando que a criança e o gato se encontraram no mesmo local onde a mãe morreu. O desaparecimento da mãe, associado a ter fome, é o evento que muda o curso da vida da personagem principal. A personagem principal vê-se obrigada a sair do abrigo e a mudar de localização física, sendo posta à prova na sua busca por comida. Na procura de alimento, tudo parece perdido, quando no mercado o gato (com mais olhos que barriga) tenta roubar comida, sendo enxotado. Em consequência, foge. Encontra alguém que, percebendo que ele tem fome, lhe dá comida e aparentemente, abrigo. A decisão de deixar o abrigo leva a personagem disfarçada a enfrentar o mundo e a ter de, cedo ou tarde, tomar decisões quanto ao seu possível

lugar de pertença. Aceitando comida e abrigo, Urik irá também aceitar um papel a desempenhar. Este momento do argumento surge sob influência de reflexões acerca de identidade e socialização, identificação e diferenciação, ideias presentes na exploração plástica produzida em paralelo com a curta-metragem em cinema de animação de autor, a partir dos escritos de Claude Dubar, de Amin Maalouf e de Arno Gruen. A personagem principal está num lugar diferente e numa posição diferente daqueles em que se encontrava no início da curta-metragem, estando a caminho de possivelmente se tornar um gatinho doméstico.

Grafismo

Em paralelo com a exploração do argumento, vários estudos gráficos ganharam forma. Foram criadas várias personagens que não chegaram a ser usadas na versão final, foram explorados diversos grafismos, com recurso a aguadas, grafite, pintura a acrílico, pintura digital e modelação tridimensional das personagens. Explorações a cores e explorações monocromáticas. Na abordagem à criação do que se tornou o grafismo final da curta-metragem, revelaram-se presentes noções de ilustração em curso ou de trabalho em construção, pela presença de espaços brancos que revelam uma base não ilustrada podendo levar à noção de trabalho inacabado em páginas que, sequencialmente criam a ilusão de movimento, trabalho em progresso. A criação do grafismo final surgiu já sob a influência da noção refletida por Deleuze, de uma ideia pensada em cinema surgir já embrenhada no processo cinematográfico, com a

criação do grafismo dos cenários a procurar remeter para determinadas referências e a ser pensado como ciclo de ilustrações num determinado *frame rate*, de forma a criar coerência.

Os estudos gráficos finais foram produzidos a preto e branco, recorrendo a tinta-da-china e aguadas, criando manchas posteriormente retocadas em programa de edição de imagem, antes de serem usadas para criar as sequências da animação. Os cenários foram criados a partir de referências fotográficas, desenhados e pintados, procurando criar ambientes expressivos de luz e sombra, deixando transparecer um certo aspeto de esboço, com alguns traços do desenho a lápis visível por entre as manchas de aguadas e zonas brancas muito presentes em partes dos cenários, remetendo para espaços de folha branca que simplesmente não foram pintados ou preenchidos, em oposição aos espaços negros da tinta-da-china pura, não diluída. Como exemplo, nos cenários onde surgem telhados, nas zonas junto aos prédios existe mancha negra que não se repete no restante espaço correspondente ao céu noturno. A utilização da tinta-da-china, e a forma como foi aplicada permitiu tirar partido da criação e existência de manchas e *impurezas*. As manchas, presentes nos cenários e nas personagens são criadas por aplicação de tinta-da-china (pura ou aguada em diferentes níveis) sobre papel (seco ou húmido em diferentes níveis). As folhas de papel usadas são folhas de papel de máquina, de 90 gramas, papel que não está preparado para absorver água e que portanto reage, encarquilha, ganha *vida própria* na interação entre estar seco, húmido ou encharcado, e entre a tinta ser aplicada pura ou em

diversos estados de diluição. Com pequenos acertos digitais nos níveis e nos contrastes, efetuados após a digitalização de cada mancha, a expressividade é acentuada, surgindo maior presença de negros ou de brancos, ajudando a que o resultado final entre cada imagem seja ligeiramente diferente, variando no aspeto granuloso e *sujo*, como se fosse ainda preciso uniformizar um pouco o total da curta-metragem. O grafismo das personagens é estilizado e simples, num registo anguloso que remete para recortes feitos a tesoura, uma representação que permite uma maior presença das manchas que preenchem cada forma das personagens.

Animação

A abordagem inicial à animação foi uma abordagem tradicional, de desenhos animados, com todas as imagens desenhadas à mão para posteriormente serem digitalizadas ou fotografadas tornando-se fotogramas, de seguida recorrendo à criação de ciclos de animação a partir dos fotogramas para as ações que se repetem e havendo a intenção de posteriormente pintar cada uma das imagens. Após diversas experimentações, ganhou corpo a hipótese de produzir a animação recorrendo a animação digital vetorial, pelo uso de formas articuladas por pontos de união e vetores (também chamados “ossos”), e preenchendo as formas vetoriais unidas por esses pontos de articulação

com manchas animadas¹⁸⁵. Para cada ciclo de animação de mancha foram produzidas três aguadas que se vão revezando, criando o ciclo, sempre em repetição. O filme foi exportado a 12 imagens por segundo, de forma a acentuar a percepção de cada fotograma. O tamanho escolhido para a concretização da curta-metragem foi 1920 x 1080 pixels para a criação de cada fotograma. O uso da animação digital, decisão tomada quando o projeto estava já muito avançado, permitiu ganhar tempo na concretização do mesmo, permitiu agilizar e testar decisões. A animação resultante da opção pelos 12 fotogramas por segundo cria uma relação mais coesa entre a forma (tradicional) de animar os cenários, produzidos sempre com ciclos de três imagens para cada cenário e a animação das personagens (vetorial, logo mais fluída), preenchidas por manchas criadas também como ciclos animados de três imagens. Ao criar a animação e o grafismo desta forma procurei referenciar a animação e o cinema do início do século XX, utilizando os meios de produção disponíveis hoje. Podendo referenciar determinada época, na curta-metragem não pretendi criar trabalho feito *ao modo de*, será uma exploração que na sua execução utiliza recursos contemporâneos próprios da produção em cinema de animação na criação de um objeto artístico de autor.

¹⁸⁵ Na prática, as formas vetoriais servem de “máscara” - no sentido de mascarar, tapar como faz um *stencil* – deixando ver as manchas animadas pelo recorte.

Sonoplastia

A banda sonora foi criada com recurso a *samples*¹⁸⁶, alterados e remisturados. Procurei que o uso do som não fosse óbvio nem direto. Cada decisão tomada relativamente ao som teve a ver com a situação que se estava a desenrolar e com o ritmo que me pareceu mais adequado para criar atmosfera, criar diferentes intensidades ou para “ser um elemento que cause estranhamento face ao contexto.” (Schiavone, 2003: 124). A banda sonora é criada em função das várias sequências. Depois de concluída a montagem das cenas do filme, foram identificados e apontados os momentos de maior importância para a intervenção musical. O ritmo pretendido, a ambiência pretendida, as personagens e as ações presentes são tidas em conta, sendo que ao criar a banda sonora não pretendi que esta fosse ilustrativa de ações, procurei que fosse expressiva e ajudasse na criação de algo. Criada a banda sonora, diferenciada para cenas e ações específicas, são criados os sons e efeitos. O filme fica então sonorizado, sendo de seguida necessário misturar e equalizar os sons que irão compor a banda sonora. A banda sonora não pretende criar ou recriar a ambiência de determinado local ou época, pretende ajudar a potenciar estados de espírito, pelo uso de determinado ritmo, por determinado som se associar naquele ponto a determinada sequência de imagens animadas. A banda sonora será o som que é unido à imagem, independentes mas

¹⁸⁶ *Sample*, uma amostra ou um trecho obtido a partir de algo maior. Em música, refere-se a pequenos trechos sonoros retirados de obras ou de gravações pontuais para uso posterior numa outra peça ou contexto.

complementares. Um sem outro serão produtos distintos da curta-metragem de cinema de animação de autor *SÓ*.

Equipa

Tendo sido um trabalho desenvolvido maioritariamente pelo artista-pesquisador, por opção e por forma a potenciar a reflexão no ato de fazer, chega uma altura em que o autor abre o trabalho à colaboração com outros, por volume de trabalho, por gestão de tempo, ou pelo uso de processos ou tecnologias específicos. É característico do trabalho artístico contemporâneo ganhar corpo pela ação de outros e não somente pela ação do autor. Todo o desenvolvimento de trabalho surgiu permeado pontualmente por incertezas sobre diferenciação ou complementaridade entre trabalho de equipa e trabalho de autor. Ao longo da exploração e à medida que fui encontrando os textos que serviram como suporte teórico, compreendi a partir da definição dada por Ambrose e Harris que a minha prática surge a partir de um processo criativo típico de *design*, com predominância da utilização do desenho enquanto ferramenta de união entre o mundo concetual e o mundo real, englobando conceção e produção, que fazendo uso do *design* enquanto processo, guio o ato criativo pela existência de uma inquietação pessoal (como definida por Genet e também por Ambrose e Harris), que leva à exploração continuada de algo independentemente dos media utilizados, e que, em consequência desenvolvo trabalho como artista, em formas de arte (a partir das definições de artista e designer de

Meggs e Purvis, e da definição de *artform* de Sabin). Entendi que o objeto como devir, definido por Sandra Rey, ganha corpo por tentativa e erro, e que esse processo estará aberto a colaboração e ao trabalho de outros, por o papel do autor poder ser aquele que estando incluído num processo coletivo supervisiona e mantém controlo sobre os processos, tal como definido por Livingston. O processo de trabalho em *design* é multidisciplinar e pluridisciplinar, surge como cruzamento de referências e colaboração. Também é assim com o cinema de animação. O cinema de animação vive de colaboração e de trabalho em grupo. Tendo havido retrocessos e sequências a serem refeitas, houve também a inclusão de pequenas variações em relação à visão original que acrescentaram nova vitalidade, por resultarem de visões externas à do autor, por resultarem de um trabalho de colaboração. A concretização do projeto durante a execução das sequências de animação teve muito a ver com diálogo, teste, erro, nova execução. O trabalho em animação, e a própria animação surgem de um trabalho, árduo, cheio de decisões intermédias e passos a seguir. O argumento escrito origina o grafismo das personagens, dos cenários e as ambiências. No *storyboard* definem-se os planos, os enquadramentos e a duração das ações, que originam o animático (que será já um teste à eficácia de cada cena). Surgem de seguida os testes de linha ou de animação de cada cena e finalmente os blocos de animação finalizada. Tendo todas as sequências animadas e produzidas em separado, segue-se o trabalho de edição. Todas as sequências são ordenadas segundo os tempos indicados no animático e montadas. Testa-se o trabalho realizado. São feitos ajustes. A visão do

artista-pesquisador (agora com a visão de realização) ganha corpo pela primeira vez.

A banda sonora final da curta-metragem foi realizada após a parte da edição da curta-metragem. Foi concretizada cena a cena, de forma contínua, produzida com faixa única que de seguida foi masterizada em estúdio e unida à animação. O resultado foi a curta-metragem de cinema de animação *SÓ*, com a duração de 06:30 minutos.

Planeamento

O planeamento das várias fases da produção é essencial. Compreender as tarefas a realizar, os tempos previstos para cada tarefa e os custos inerentes permite a gestão otimizada dos recursos disponíveis.

O projeto *SÓ* recebeu apoio do ICA – Instituto do Cinema e Audiovisuais para a sua concretização. Como parte da candidatura ao apoio foi apresentado um argumento inicial, estudos de grafismo para personagens, para cenários, e uma estimativa dos custos para o total da produção. Conseguido o apoio, todas as tarefas foram estabelecidas, com a respetiva orçamentação e os prazos a cumprir.

Condicionante

Uma condicionante ao desenvolvimento do projeto e á sua execução nos prazos previstos foi a opção pela metodologia escolhida para a sua concretização. Ao decidir que o trabalho fosse orientado por um

conjunto de decisões a tomar ao longo da sua execução, abri portas a todo um conjunto de avanços e recuos que, sendo uteis na procura e clarificação de um caminho próprio numa exploração em continuidade, não o foram dentro dos parâmetros do que seria a normal execução de uma curta-metragem em cinema de animação, com todas as tarefas calendarizadas e estruturadas para gestão de equipas de trabalho, de custos e cumprimento de prazos previamente estipulados. Criar o trabalho como uma exploração continuada sem uma metodologia pré-definida permitiu-me descobrir como concretizar a curta-metragem em cinema de animação de autor, ao mesmo tempo que procurava descobrir o que será concretizar um doutoramento prático, incluído num processo de procura e descoberta de um caminho pessoal em artes visuais, iniciado anteriormente como parte da minha formação e inquietação. A exploração continuada levou a que existissem momentos de pausa na produção para reflexão (teórica, a partir de leituras ou prática, a partir de explorações paralelas). A definição de instrumentos para a análise de uma obra em artes visuais por Sandra Rey (como a noção de conceitos operatórios presentes na obra em construção), a reflexão sobre como realizar um doutoramento prático por Larra Anderson (com a procura de definição de parâmetros para a análise), a reflexão acerca de metodologias, a noção de experimentação democrática (referida por Hannulah, Suoranta e Vadén), ou a metodologia prática referida por Kate Messner levaram-me a compreender existir um caminho próprio em cada artista-pesquisador, não havendo formas mais ou menos corretas na exploração, não

havendo fórmulas específicas a aplicar, devendo o artista-pesquisador tornar clara a fórmula e a forma como o trabalho surge da sua aplicação.

Trabalhando a partir de um estúdio improvisado, no meu espaço de trabalho, tirei partido do que a tecnologia atual permite. Todos os desenhos, esboços e maquetas foram produzidos manualmente, digitalizados ou fotografados, retocados digitalmente em programa de edição de imagem e testados em programa de edição vídeo. Sendo todo o processo acompanhado pontualmente pelo produtor do filme de animação, depois de todo o projeto estar coeso, com grafismo e tempos definidos, *storyboard* e animático concretizados, surgiu a intervenção do estúdio de produção Filmógrafo. Com a equipa do estúdio, foi concretizada a junção entre as animações dos fundos e as das personagens, a junção entre os ciclos das manchas animadas e a animação 2D das personagens. Com cada sequência pronta, em bruto, procedemos à junção das partes segundo os tempos definidos no animático. Esta fase do trabalho implicou estar a trabalhar diariamente com o montador, num processo de edição final que consistiu em receber as várias cenas em bruto, pedir alterações e ajustes ou a fazê-los nós mesmos, testar o que estava definido no animático e finalizar. Após a montagem final da curta-metragem estar terminada, com a noção correta de todos os tempos, de todas as sequências, produzi a banda sonora da curta-metragem. Posteriormente, no estúdio de som Numérica, em conjunto com o produtor e com o técnico de som, foram

feitos ajustes à banda sonora. A banda sonora e a animação foram gravadas em conjunto, surgindo a curta-metragem finalizada.

De seguida apresento três das sequências que compõem a curta-metragem em cinema de animação de autor *SÓ*. Procuro compreender a partir das decisões tomadas aquando do seu planeamento e execução a forma com ganham corpo e sob que influência tal acontece.

Sequência inicial e sequência final

A curta-metragem inicia-se com uma sequência de animação abstrata, da qual surge a forma de um olho que abre e engloba todo o enquadramento, fazendo a passagem para a sequência seguinte, de cariz figurativo, como uma analogia à abertura da lente da câmara de filmar. A curta-metragem termina com a forma de um olho que fecha, fazendo a passagem da sequência figurativa final para nova animação abstrata.

A animação abstrata serve como contato inicial e como conclusão da curta-metragem, seguindo-se os créditos finais. Como primeiro contato com a curta-metragem, situa o espectador no grafismo e na ambiência, permitindo que de seguida surja a história, como o pano do teatro que abre para que a peça se desenrole, voltando a fechar para encerrar a atuação.

A forma como a animação das duas sequências abstratas foi produzida difere das restantes, figurativas, presentes ao longo da curta-metragem.

Utilizei uma técnica de animação direta. Colocando tinta-da-china sobre uma superfície não absorvente, iluminada, cada imagem foi desenhada individualmente, em sequência. Concretizada diretamente na superfície, sem recurso a estudo preliminar ou teste, cada imagem foi de seguida registada fotograficamente. Nas duas sequências procurei tirar partido do negro da tinta-da-china sobre a superfície branca, usando pincéis com pelos de características ásperas. Procurei explorar as linhas e as manchas resultantes, como sendo orgânicas e representativas de movimentos.

A sequência abstrata do início da curta-metragem, manchas contrastadas e linhas ondulantes, movimento, poderá remeter para nuvens ou líquido em fluxo. A sequência inicial de animação abstrata é o primeiro contato do espectador com a curta-metragem. Situa-o no grafismo a preto e branco e na repetição de ciclos de animação. Este primeiro contato proporciona a introdução do espectador no palco onde se irá desenrolar a ação. A forma do olho que abre, fazendo a passagem para a animação convencional poderá ser como a cortina que, abrindo, revela o cenário montado para a ação.

A sequência abstrata final poderá ser como o fechar da cortina. A sequência tem início de forma idêntica à sequência inicial, adquirindo de seguida um registo mais próprio. As manchas contrastadas e linhas, movimento, foram produzidas procurando no ato da produção alguma semelhança com o arranhar que poderia ser produzido pelas unhas de um gato, e com a forma como uma imagem surge (pelo ato de raspar a

superfície) numa placa de *scratchboard*¹⁸⁷. A forma do olho que fecha, faz a passagem para a animação abstrata, que por sua vez revela o título da curta-metragem e faz a passagem para os créditos finais.

As experimentações que realizei e que resultaram nas duas sequências abstratas remeteram-me para o trabalho de Caroline Leaf, para os seus filmes de animação realizados no National Filmboard of Canada, com a técnica da areia e também com tintas colocadas diretamente sobre um vidro e movimentadas para criar imagens.

Sequência da transformação da criança em gato

A mãe gato anda num telhado, com o filho ao colo. Mãe e filho sorriem um para o outro, demonstram afeto. A mãe pousa a criança numa reentrância, possivelmente de uma grande chaminé. Um provável

¹⁸⁷ O *scratchboard* (ou *scraperboard*), creditado como invenção do litógrafo austríaco Karl Angerer, cerca de 1864, é uma técnica de criação de imagem por incisão sobre uma superfície. Surge no seguimento de técnicas de impressão como a xilogravura (em que uma placa de madeira macia é escavada de forma a criar uma imagem, tintada e impressa por pressão sobre papel), das técnicas da água-forte e da ponta-seca (em que sobre uma chapa de metal - normalmente cobre ou zinco - é criada uma imagem por incisão de linhas que de seguida recebem tinta, sendo impressa por pressão sobre papel). O *scratchboard* é um cartão em que a uma das faces é aplicado um barro branco específico. Deixando a superfície em branco, pode-se desenhar diretamente com cor e de seguida raspar voltando a descobrir o branco da matéria barro. Cobrindo a superfície do barro com uma película de tinta preta, por exemplo, resulta uma superfície negra que quando raspada com x-ato ou com ferramentas específicas, revela o branco da matéria barro por baixo da tinta negra. As imagens que resultam da criação em *scratchboard* são ilustrações lineares e muito contrastadas, sendo o *scratchboard* primeiramente uma forma de criação de imagens a preto e branco. Lozner. 1990. *Scratchboard for Illustration*, pp.11-22

abrigo. A mãe coloca a mão direita sobre a cabeça da criança. Da mão surge energia, que envolve e oculta a cabeça da criança. Após se dissipar, dá-se uma transformação: o rosto da criança alonga-se ligeiramente, as orelhas modificam-se e mudam de localização na cabeça, os olhos e a boca alteram-se um pouco, a pele do gato torna-se mais escura. Não se vê o corpo em transformação, sendo a transformação apenas visível no rosto e nas mãos, por o restante corpo estar tapado. A criança, agora com a aparência de um gatinho, olha para as próprias mãos e parece divertido enquanto descobre o novo corpo. Sente fome e faz barulho. A mãe pede-lhe silêncio, tapando-o de seguida.

Neste momento da curta-metragem, mãe e filho são as únicas personagens apresentadas ao espectador, e o importante será a sua interação.

A procura de abrigo num telhado coloca a ação fora do provável alcance do olhar dos habitantes da cidade. A mãe provoca uma transformação na criança, disfarça-a, provavelmente para a proteger, caso seja avistada. Estando numa cidade, deverão existir muitos gatos. A transformação da criança em gato poderá ser como o surgir do *outro* a partir do *mesmo*, tornado visível. Transmitindo o afeto existente entre mãe e filho, e transmitindo a forma alegre como a criança descobre o novo corpo, a transformação surgirá como algo tranquilo. Sendo algo tranquilo, então este *outro* que surge não deverá ser uma negação do *mesmo*, sendo provavelmente uma continuação do *eu*, um disfarce ou uma outra parte da totalidade do *eu*.

O gatinho sente fome. Provavelmente será esta a razão da vinda dos dois para a cidade, a razão da procura de abrigo para a criança e a razão do disfarce da criança em gatinho. A mãe pede silêncio ao filho e tapa-o. Oculta-o de possíveis olhares curiosos, protege-o e deixa-o, certamente pretendendo voltar. O ato de ser tapado é visualizado em plano contrapicado, do ponto de vista do gatinho em relação à mãe, colocando o espectador no lugar da personagem e fechando um bloco de animação que apresentou as personagens e o afeto existente entre elas. A transformação da criança em gato é mostrada em plano picado, do ponto de vista da mãe, um ponto de vista externo que mostra a transformação do corpo da criança.

Influências

Ao longo do desenvolvimento do projeto, houve diversas influências diretas ou indiretas, presentes em alguns momentos ou ao longo da totalidade da exploração, por parte de algumas ilustrações e de alguns filmes, curtas e longas-metragens que de alguma forma lidam com o fantástico, a ficção científica, o monstro.

Para além dos conceitos operatórios teóricos e conceitos operatórios práticos já referidos anteriormente e das influências de um imaginário de fantasia, gótico, duas curtas-metragens surgiram como grande influência no processo de concretização da curta-metragem de cinema de animação de autor *SÓ, Une Nuit Sur le Mont Chauve* e *Vincent*, pelos

grafismos diferenciados, pela criação de ambiências específicas, e pela interação entre som e imagem.

Une Nuit Sur le Mont Chauve, curta-metragem de animação de oito minutos, foi criada por Alexander Alexeieff e Claire Parker, fotograma a fotograma em écran de alfinetes a partir da obra musical de Mussorgsky¹⁸⁸. Utilizando uma técnica de animação direta, cada fotograma (as fotografias das imagens criadas no écran de alfinetes) foi criado durante o processo de filmagem. O resultado final só é percebido após a montagem dos fotogramas. Na curta-metragem, bruxas, demónios e esqueletos criam um ambiente febril, presente na música de Moussorgsky (1839–1881). Imagem e som são usados de forma poética e lírica, não procurando a criação de narrativa. O grafismo é criado a preto e branco, com múltiplas variações de cinzentos a serem conseguidas por os alfinetes, colocados sobre uma superfície perfurada e iluminados de forma oblíqua, poderem ser movidos em profundidade. Quando empurrados sobre a superfície, os alfinetes (sem topo) criam uma superfície negra, criando da forma inversa uma superfície branca. *Une Nuit Sur le Mont Chauve* influenciou a curta-metragem *SÓ*, pela sua imagem texturada e contrastada, pelos ambientes criados pelas imagens a preto e branco e pelo modo como os blocos de animação e a música se conjugam de diferentes formas ao longo do filme.

Vincent, curta-metragem de cinema de animação de seis minutos de duração, escrita e realizada por Tim Burton em 1982, recorrendo à técnica de *stop-motion*, conta a história de Vincent Malloy, um menino

¹⁸⁸ Modest Petrovich Mussorgsky, compositor russo do Período romântico.

que lê a obra de Edgar Allan Poe e que se identifica com o ator Vincent Price (que no filme dá voz ao narrador). O grafismo do filme remete para ambientes góticos como os de *O Gabinete do Dr. Caligari*. A narração remete para os livros de Dr. Seuss¹⁸⁹ (1904–1991), na forma como as rimas são compostas e os textos ganham duplos-significados, tornando-se subversivos. Ao longo da curta-metragem, a narração cria oposições binárias entre as criações da imaginação de Vincent e a realidade da sua existência como criança, acentuadas por mudanças nas intensidades de luz e nos contrastes do filme. O filme mistura animação 2D e 3D. A influência de *Vincent* na curta-metragem *SÓ*, poderá ser encontrada no ambiente gótico, contrastado e estilizado dos primeiros trinta segundos do filme *Vincent*, em que um gato preto, magro e esguio, surge no enquadramento, salta para um muro e se dirige para a janela de uma casa, enquanto se ouve o som de uma flauta.

Transformação

Descrevo de seguida trabalhos desenvolvidos em paralelo com a criação da curta-metragem em cinema de animação de autor *SÓ*, um conjunto de explorações¹⁹⁰ que no seu conjunto influenciaram e ajudaram a clarificar o trabalho já desenvolvido e a desenvolver na curta-metragem. Estas explorações plásticas são direcionadas para a representação do rosto e para o retrato como motivo, são explorações associadas a

¹⁸⁹ Theodor Seuss Geisel, escritor, poeta e cartoonista norte-americano, reconhecido pelos 46 livros para crianças que publicou, assinando como Dr. Seuss.

¹⁹⁰ Exemplos podem ser visualizados [em linha] em: www.nunofragata.blogspot.pt

pesquisa e reflexões acerca do tema da identidade, relacionado com as noções de *eu* e *outro*, que se revelam importantes na compreensão dos conceitos presentes ao longo do desenvolvimento da curta-metragem, conceitos e noções como o rosto poder tornar-se uma máscara, poder ser interpretado como representativo da totalidade de uma identidade, a noção da possibilidade da existência de um corpo sem órgãos e maleável, ou o conceito de monstro e as várias interpretações que abre à leitura das ideias de identidade humana e socialização. O retrato é aqui entendido mais como imagem de um rosto do que como a representação de uma pessoa. O retrato é explorado como tensões entre a representação de uma imagem e a expressão da matéria utilizada na representação.

Ao longo do trabalho desenvolvido, que alternou períodos de desenvolvimento prático e períodos de reflexão, a diferentes fases do desenvolvimento do trabalho corresponderam diferentes preocupações: A procura da imagem base para o desenvolvimento de trabalho, o ato de ocultar/ velar, experimentações matéricas e tridimensionais, a imagem matérica e o limite da representação.

Eu

O mote para o trabalho é a noção de identidade em conflito, que potencie o surgir de algo diferente. No livro *As Identidades Assassinas* (Maalouf, 2000), o autor procura compreender o que leva pessoas a cometerem crimes em nome da sua identidade religiosa, étnica,

nacional, ou outra. Defende que “A identidade não se compartimenta, não se reparte em metades, nem em terços, nem se delimita em margens fechadas. [...] A identidade é apenas uma, feita de todos os elementos que a moldaram, segundo uma «dosagem» particular que nunca é a mesma de pessoa para pessoa.” (Maalouf, 2002: 10). Interessa-me esta noção de identidade como algo compósito, assim como por vezes uma das partes prevalece sobre as demais ou até mesmo consegue obliterar as demais. O ponto de partida foi a procura da representação de uma identidade em transformação, tendo por modelo imagens de mim próprio. O trabalho que procurei desenvolver não pretende ser representativo da minha identidade pessoal, mas sim experimentar as possibilidades narrativas na figuração e o modo como o rosto humano se manifesta como singularidade. Numa série de trabalhos, experimentei produzir o registo fotográfico da intervenção sobre o meu rosto com fita-cola. O trabalho resultou em dois níveis: um realizado diretamente sobre o rosto; e, outro sobre fotografias. No primeiro, registei a ação de progressivamente cobrir o rosto com pedaços de fita-cola, de seguida retirando tudo em bloco, como uma máscara construída diretamente sobre uma face que de seguida se autonomiza. No segundo nível, reenquadrei fotografias do rosto ainda descoberto e sobrepus tinta a partes de cada imagem fotográfica impressa. Estes processos permitiram ocultar partes do rosto, partes de fotografias de rostos enquadrados em grande plano ou em plano de pormenor, privando assim o reconhecimento do todo, rostos que assumem a representação da totalidade do ser, com a intervenção de

matéria sobre a imagem. Na continuidade do trabalho plástico, os rostos surgem velados em diversos graus.

Velar para revelar

Comecei a intervir com a aplicação de tinta e fita-cola sobre fotografias do meu rosto e de imagens de modelos de publicidade. A seleção destas imagens e modelos teve como critério arquétipos de figuras maternas e paternas – pelo menos, eu considerei-os arquétipos de figuras maternas e paternas. No desenvolvimento de alguns destes trabalhos é aplicada tinta sobre impressão fotográfica e com a tinta ainda fresca o trabalho é prensado sob outra folha ou sobre platex. A pressão e a tinta rasgam a película da emulsão fotográfica, deixando partes da imagem em cada uma das superfícies. Também o ato de aplicar e o retirar de fita-cola a uma impressão fotográfica, por ação da cola própria do material, retira partes da imagem do rosto permitindo colá-las noutras superfícies. Ao longo deste trabalho foi importante compreender como o desenrolar de um processo transfigura um rosto, transformando uma imagem reconhecível como rosto numa outra imagem, e como partes da imagem de rostos poderiam trocar de lugar (e rostos), baralhando e criando novas misturas de identidade (pensando a representação de um rosto como potencial representação da totalidade de uma determinada identidade). Estes trabalhos surgiram sob influência da leitura de dois livros: *A Traição do Eu* (Gruen, 1996), e *A Crise das Identidades* (Dubar, 2006). Arno Gruen (n.1923) procura definir a autonomia, como um

estado em que o Homem se encontra em plena harmonia com os seus sentimentos e com as suas necessidades. Segundo o autor, a adaptação às normas sociais, induzida pela pressão educacional, gera dependência e submissão. Claude Dubar (n.1945) parte da noção de crise para analisar as mudanças sociais ocorridas nas sociedades ocidentais desde a década de 1960, em relação à vida laboral, em relação à vida privada, assim como em relação às crenças simbólicas. Dubar defende a identidade como resultando de diferenciação e generalização, aquilo que faz a singularidade de alguém é a diferença e é a pertença comum, o reconhecimento do que é diferente em cada um e do que é comum com outros.

Ocultar

No trabalho seguinte, diversos artefactos e materiais como sapatilhas, cartão, caixas, lâmpadas, surgem ligados e revestidos por fita-cola. Procurei que as peças convocassem a ideia de rosto, o rosto como marca da espécie humana, e que cada peça pudesse existir como máscara, remetendo de novo para o rosto. Na continuidade, voltando a trabalhar a partir de uma imagem de rosto e não a partir de uma noção abstrata de rosto, produzi três livros de artista. No primeiro explorei a modelação e a impressão de rostos a partir da adição de fita-cola sobre uma matriz. O processo consiste na repetição sucessiva de aplicação de fita-cola, tinta, impressão e nova camada de fita-cola seguida de repetição do processo. No segundo livro explorei a forma como a fita-

cola isolava partes da informação de páginas de revista enquanto tinta ocultava o restante conteúdo, procurando recriar traços básicos que possam remeter para um rosto. No terceiro, explorei a sobreposição de fita-cola sobre fotografias do meu rosto. Novamente, o que me interessou foi a ocultação de informação e a expressão matérica.

Parte das explorações anteriores deram origem a *Janus*, um estudo acerca do rosto em transformação, concretizado em banda desenhada. Durante a criação do trabalho em banda desenhada entendi Janus como o deus romano associado a transições, e como o potencial de mudança existente em cada imagem de um rosto, que nos olha de volta como potencial devir. Os trabalhos que fazem parte desta banda desenhada foram selecionados, reenquadrados e organizados de forma específica, criando potencial para uma narrativa sequencial que na prática não houve intenção de criar, por não haver a definição de uma história ou argumento. A organização das imagens enquanto nove vinhetas de idêntico tamanho por prancha potencia relações entre as imagens pela forma como se encontram organizadas sequencialmente mas não pretende contar nem ilustrar nada.

Um *outro*, independente

O trabalho *Caixa-contentor* consiste numa caixa de cartão e modelações de fita-cola que, fechada mostra duas imagens do rosto de Bruce Banner, e quando aberta mostra duas imagens do seu *outro* rosto, O Incrível Hulk. Trata-se da personagem de Banda Desenhada, criada por

Stan Lee (n.1922) e Jack Kirby (1917–1994) em 1963¹⁹¹. Inspirado na obra de Stevenson¹⁹², no monstro Golem¹⁹³ da mitologia judaica e no filme *Frankenstein*¹⁹⁴, o Hulk surge como identidade distinta com maneira própria de perceber e interagir com o meio. Ao contrário de Mr. Hyde (Stevenson, 1886), o Hulk não se rege por uma dicotomia de bem e mal. Também não é um aglomerado de corpos monstruoso como a criação de Victor Frankenstein¹⁹⁵ (Shelley, 1818). É o *outro* que surge a partir do corpo próprio transformado e procura ter existência autônoma, não se regendo por pressões sociais ou juízos de valor. A *Caixa-contentor* surge como um objeto que se abre e fecha por ação do espectador. Aberta revela o Hulk, fechada oculta-o. O processo de construção das imagens da *Caixa-contentor* diverge do processo anteriormente explorado por não ser adição sobre imagem impressa. Nesta peça, as imagens foram projetadas e produzidas sobre cartão por colocação direta de pedaços de fita-cola, sem recurso a impressão, desenho ou delimitação de áreas por contorno.

¹⁹¹ O duplo de Banner surgiu quando este personagem foi exposto acidentalmente à explosão de uma bomba de raios gama (desenvolvida por ele para os militares norte-americanos). O cientista Bruce Banner ganha a capacidade de involuntariamente se transformar numa criatura, o "Incrível Hulk", sendo a transformação despoletada por momentos de raiva ou medo.

¹⁹² *O Estranho Caso de Dr. Jekyll e Mr. Hyde* (Stevenson, 1886). A obra de Robert Louis Stevenson explora a existência de múltiplas personalidades dentro da mesma pessoa.

¹⁹³ Golem, ser artificial mítico que, criado a partir de material inanimado ganha vida por um processo mágico. Muitas vezes visto como um gigante de pedra, é associado à tradição mística do judaísmo, particularmente à cabala.

¹⁹⁴ Filme da Universal Studios lançado em 1931, dirigido por James Whale (1889-1957).

¹⁹⁵ *Frankenstein ou o Moderno Prometeu* (Shelley, 1818), romance de terror gótico da autora Mary Shelley (1797-1851), relata a história de Victor Frankenstein, estudante de ciências naturais que constrói no seu laboratório uma criatura a partir de partes de cadáveres.

Representação

Numa nova série de trabalhos, a imagem inicial passou a ser projetada sobre superfícies, a escala foi alterada e o trabalho foi desenvolvido a partir de uma única imagem, do meu rosto. Aumentando a escala da foto original, a imagem foi segmentada em partes, produzidas individualmente. Quando organizadas da forma correspondente à organização da imagem original, a imagem resultante remete para a imagem ampliada de um rosto. Combinando a posição relativa das partes, a imagem do rosto transforma-se. Não sendo reconhecível pela continuidade dos seus traços fisionómicos, reconhece-se uma presença, fragmentária, de um rosto. Após ter terminado estes trabalhos, percebi ter de existir um limite na dissolução da representação para que no trabalho final seja ainda reconhecível um rosto (embora possa estar num estado alterado) para que haja a noção de identidade (alterada ou em alteração). Na seguinte série de trabalhos procurei testar o limite para o reconhecimento do rosto. São trabalhos que, sendo produzidos da mesma forma que a série anterior, exploram ainda mais a dissolução da representação, na medida em que as imagens iniciais resultaram da recombinação de partes da imagem do rosto. Ao contrário das anteriores, estes trabalhos já não convocam diretamente o rosto inicialmente fotografado. Dão apenas pistas da existência de fragmentos de um rosto, de uma representação- limite de um rosto. Como se remetessem para relações de forças, reveladas a partir da combinação das partes da imagem que lhes serviu de base.

Nos trabalhos produzidos com fita-cola, ao ampliar a escala das peças, procurava que estas suscitasse no espectador um jogo de aproximação e afastamento criador de uma relação performativa. Quando a peça fosse vista na globalidade, o reconhecimento ou a percepção do rosto seria possível. E, quando o espectador se aproximasse, se confrontasse apenas com a expressão da matéria, a fita-cola, perdendo simultaneamente a percepção do todo: a figura. A relação performativa do espectador com a obra, como de fosse movimentos de câmara, operações de *zoom* à imagem representada, consistia numa situação percetiva, de aproximação e afastamento físico, entre a percepção do rosto e a percepção da modelação da fita-cola.

Imagem

Dois trabalhos desenvolvidos no âmbito de curadorias de Mário Caeiro (n.1966), os projetos *Esquecer Saramago – Doze Partidas para uma Homenagem*¹⁹⁶ e *Matriz Caldas*¹⁹⁷, serviram de mote para a continuidade do desenvolvimento de trabalho. Desenvolvido a partir do livro de José Saramago (1922–2010) *Manual de Caligrafia e Pintura* (Saramago, 1977), o trabalho desenvolvido surge como trabalho de um autor que na identificação com o outro procura criar uma face, talvez a própria face. O trabalho é realizado a partir da sobreposição de imagens

¹⁹⁶ A publicação pode ser consultada [em linha] em:
http://issuu.com/palavrao/docs/esquecer_saramago?e=4017633/5625802

¹⁹⁷ A publicação pode ser consultada [em linha] em:
<http://issuu.com/palavrao/docs/livromatrizcaldas?e=4017633/4878500>

fotográficas impressas e cobertas por fita-cola. A identificação entre quem retrata e o retratado surge como criação de uma nova epiderme, que é também fronteira, registo da interação, da procura desse *eu-outro* e da transformação. *Correr em estado líquido e Fluir II*, foram trabalhos desenvolvidos para o projeto *Matriz Caldas*, comemorativo dos 500 anos da fundação das termas das Caldas da Rainha. Jogando com o interior e o exterior de formas presentes no espaço arquitetural, partes integrantes da sua identidade específica e da passagem do tempo, jogando com o real e com o virtual, a primeira intervenção é concretizada com sobreposição de tinta sobre a parede exterior (a partir das marcas da passagem do tempo existentes na parede e de imagens de pormenores, transpostos graficamente do espaço interior para essa parede exterior). A segunda intervenção é concretizada virtualmente, ganhando corpo (como se de um registo real se tratasse) por impressão fotográfica. Imagens estáticas de mudança, ambas as explorações resultam da experiência e identificação com um local ou uma imagem ao longo de um determinado tempo, a experiência de um local, território, e com a adição de matéria, dando seguimento a explorações anteriores como a realizada em 2010 para a exposição coletiva *Junho das Artes*, comissariada por Luís Serpa (n.1948). Um outro trabalho, que considero pertinente por surgir como metáfora da transformação de um *eu* em *outro*, é a exploração gráfica criada em 2013 para a chancela Palavrão, a partir do poema *Nuvens* de António Ramos Rosa (1924–2013). Ao longo de três momentos, correspondentes a três explorações

específicas (uma para cada estrofe do poema), um ser transforma-se continuamente, num percurso que leva à gestação de um *outro*.

Video

Menciono três trabalhos desenvolvidos em vídeo, criados com base em fotografias de rosto em plano aproximado e blocos de movimento ou de animação. *ID20*, (Fragata, 2010) vídeo com a duração de 02:32 minutos, exposto na Galeria novaOgiva como parte da exposição coletiva *Quem são eles*, corresponde a um trabalho acerca de um *outro* que surge por sobreposição à imagem fotográfica de um rosto humano. No texto crítico integrado no catálogo da exposição, José Luís Porfírio (n.1943) refere “(...) funciona, quase como um monólito, a partir de um fragmento de rosto que nunca sequer se aproxima do retrato, iluminações súbitas e rápidas transformam essa estrutura formal que imediatamente recupera e se mantém na forma inicial. O fragmento é o suporte.”¹⁹⁸ (Porfírio, 2011, 14). *ID24*, (Fragata, 2011), de 02:40 minutos, dá continuidade ao trabalho anterior, procurando uma maior exploração da possível mistura entre a imagem fotográfica, sobreposta por desenhos animados e a presença e ausência de som. Este trabalho surgiu sob influência da noção de em cinema se utilizar blocos de movimento/duração para contar algo. *ID29* (Fragata, 2011), de 14:12 minutos, é um trabalho que associa à imagem fotográfica de parte do rosto uma apropriação de som e partes de imagens da série em quatro

¹⁹⁸ CMO, 2011. *Quem são Eles Catálogo*. Óbidos: CMO /ÓBIDUS PATRIMONIUM E. E. M.

episódios *Ways of Seeing*¹⁹⁹ (Berger, 1972), escrita por John Berger (n.1926), e produzida pela BBC em 1972, a partir do livro com o mesmo título. A série reflete acerca da reprodutibilidade da obra de arte, acerca da representação da figura feminina como objeto de desejo masculino, acerca da pintura a óleo como forma de estatuto ou reflexo de quem a encomenda e, refletindo acerca da publicidade, como a fotografia conquistou o lugar da pintura a óleo, como substituto de uma representação de realidade. Em *ID29*, o som de partes da série surge em conjunto com as imagens estáticas de partes de um rosto, surgindo por vezes pequenos excertos das imagens da série, como que informação sonora e visual que por vezes passa a barreira da pele, sendo assimilada e/ou visualizada, processada pelo dispositivo cérebro.

Matéria

O meu percurso de exploração progressiva da matéria levou-me a buscar o limite da possibilidade de representação do rosto por recurso a uma matéria mínima. O processo de trabalho mitiga a representação do rosto na fotografia, explora a plasticidade ou a expressão. Cada peça está terminada quando o lado matérico a torna independente da referência fotográfica inicial, sem perder, no entanto, em diferentes graus, os traços que delineiam o rosto (dos traços de um *eu* surge um *outro*). A divisão da imagem do rosto em partes (recombinadas) e a

¹⁹⁹ Série criada a partir do livro *Ways of Seeing* (Berger & Dibb, 1972), constituído por sete ensaios, quatro com recurso a palavras e imagens, três apenas com recurso a imagens.

escala levaram a imagem matérica a tender para a abstração, uma abstração que surge como noção abstrata de rosto, de um possível rosto em devir. A imagem independente remete para uma noção de *outro* que surge a partir de um *eu* e para a possibilidade de constante mudança, para o potencial constante do surgir de *outros* a partir de um *eu*. Cada *outro* será uma imagem de mudança, na relação que cria com o *eu*. A exploração plástica centrada no rosto, surgida de uma necessidade de produção paralela com ligação a produções anteriores, revelou-se essencial no assumir de um rumo próprio para a curta-metragem em cinema de animação. Pensando a produção centrada no rosto e a produção da curta-metragem à luz das reflexões de Sandra Rey sobre a pesquisa em arte, sobre a produção de objetos dentro de uma visão particular, de um questionamento próprio, percebi que as duas explorações fariam parte do mesmo. Se antes da pausa para reflexão do trabalho na curta-metragem, enquanto centrava a atenção na exploração da temática dos rostos, uma dúvida que progressivamente tinha presente relacionava-se com pensar as minhas produções como explorações potencialmente dispersas e sem conexão (como se pudessem ser agrupadas como um grupo de interesses de um autor mas sem fazerem parte de um mesmo território ou exploração continuada), a reflexão realizada durante e após a exploração da temática dos rostos revelou os conceitos operatórios teóricos já presentes na exploração da curta-metragem. Uma exploração reforçou a outra, refletiu-se na outra revelando e reforçando o comum, aquilo que afinal estava presente desde o início, a tendência para uma

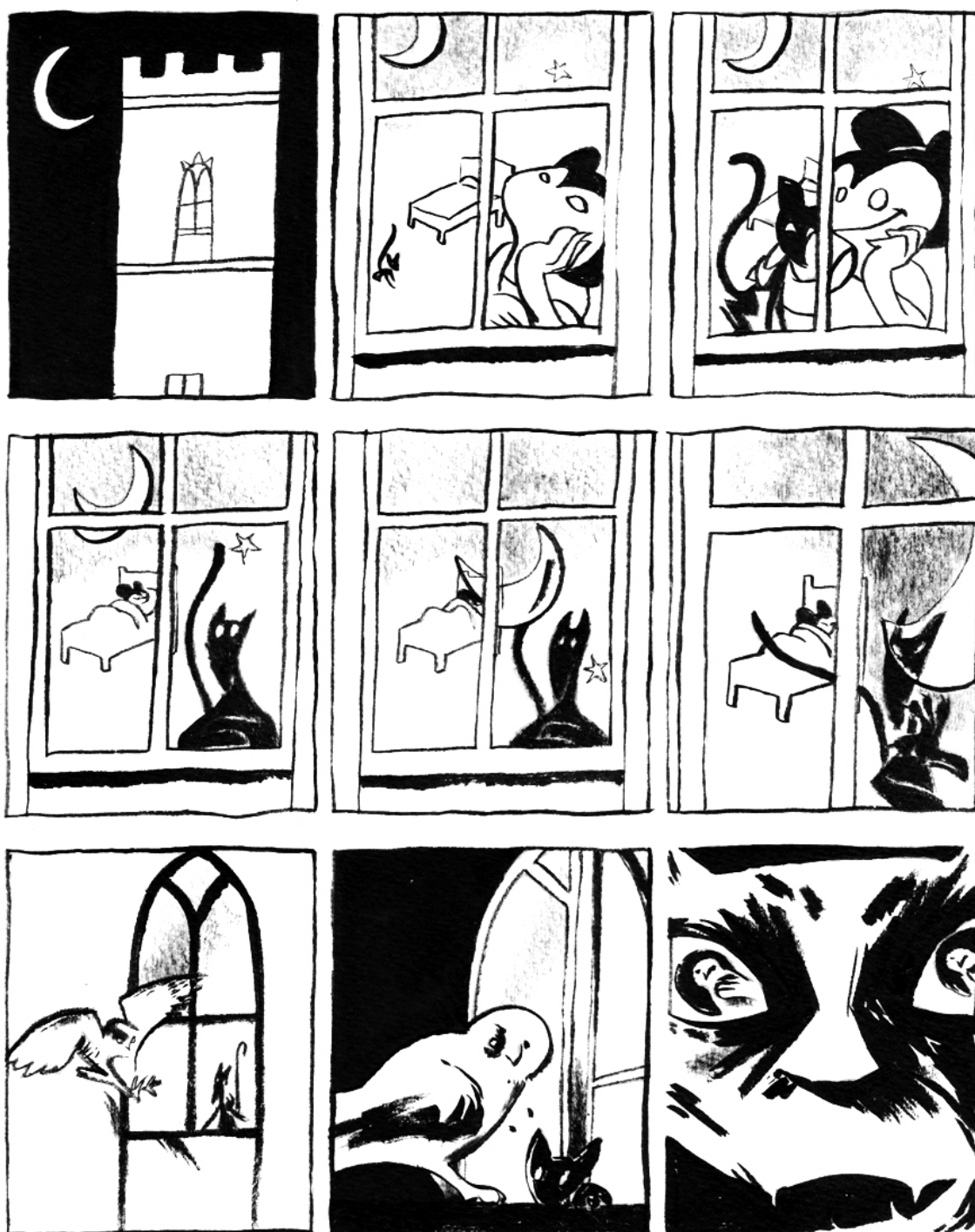
representação de cariz gótico, a exploração da noção de eu e outro, a noção de corpo como algo maleável, a noção de rosto que se poderá assumir como imagem total da identidade, a noção de identidade em transformação.

Escala V – Estudo de 6 páginas em banda desenhada













CONCLUSÕES

O cinema de animação surge a partir de um conjunto de experimentações, relacionadas inicialmente com a procura da representação de movimento, seguidas de experimentações relacionadas com a imagem em movimento. Ganha autonomia técnica e torna-se uma forma de exploração independente do cinema tradicional. Se o cinema tradicional utiliza a captação de movimento fotograma a fotograma, o cinema de animação cria a ilusão de movimento, fotograma a fotograma.

A criação de uma curta-metragem em cinema de animação de autor, com todo um conjunto de decisões e processos que levam à sua concretização, tem por base o desenvolvimento de uma história escrita (um argumento), ganha definição na produção de um grafismo (o *design* das personagens, os ambientes, a atmosfera do filme), na procura dos enquadramentos adequados, na procura da técnica de animação adequada, sendo de seguida concretizada, ganhando um corpo próprio, coerente, adequado à visão do realizador. Em cinema de autor, o realizador será o responsável máximo pela visão a colocar em prática, assumindo o papel e a visão de autor.

A produção em cinema de animação cruza procedimentos e técnicas próprias, e comuns a outras formas de produção em artes visuais. Enquanto autor, com a minha formação e percurso próprios, ao cruzar as minhas áreas de formação e conhecimento, pretendi concretizar uma exploração de autor que permita criar reflexão sobre a sua construção,

compreender a produção própria do autor que pesquisa *no* seu trabalho *em* construção, que de alguma forma possa ser útil para outros na procura de metodologias próprias de trabalho ou de análise.

Aquando das primeiras tentativas de criação do argumento e do grafismo da curta-metragem, o desafio de concretizar uma exploração em cinema de animação pareceu-me poder divergir da minha exploração em continuidade, uma produção ligada a questões de identidade e de representação mais ou menos figurativa, maioritariamente centrada numa representação matérica e de rostos humanos. No entanto, situar o processo criativo em cinema de animação de autor, descobrir como concretizar a curta-metragem, levou-me a questionar o sentido e propósito da minha produção, a procurar mais a fundo as questões ou inquietações presentes na minha exploração enquanto artista-pesquisador. Estando a minha exploração situada na produção de imagens individuais (de rostos), com algum tipo de característica matérica, a mudança para como pensar o ato criativo em cinema de animação obrigou a repensar a imagem estática e a ilusão de movimento no meu universo criativo. A descoberta do processo criativo e a busca dos conceitos operatórios levaram a uma paragem na concretização da curta-metragem para antes tornar claro através da produção plástica, leitura e reflexão quais os conceitos presentes na minha produção levaram ao questionar e à procura do sentido para toda a minha produção plástica realizada até àquele momento, uma procura inicialmente intuitiva que se tornou progressivamente consciente. Procurei descrever sucintamente, com alguma reflexão, o trabalho que

foi a produção da curta-metragem de cinema de animação de autor. Procurei enquadrar-me na produção e produzir em todas as fases do trabalho desenvolvido, dialogando mas procurando que fosse o próprio trabalho, continuamente em processo de reflexão, a mostrar o caminho a seguir. Até determinada altura esta forma de produção revelou-se algo caótica e parecendo não ter rumo definido (tendo em conta que o cinema de animação trabalha com um processo de produção com *timings* muito definidos e equipas com trabalho diferenciado e complementar, podendo ser muito diferente da abordagem ao trabalho feita por um artista-pesquisador). Após tomada de consciência sobre o rumo a seguir e sobre qual o provável corpo resultante, o processo foi sendo progressivamente mais rápido e de decisão mais concreta. Ao longo de todo o processo registei as opções, as decisões, as inversões e os avanços num diário gráfico, assim como fiz registo dos diversos testes de animação produzidos, sequências, *storyboards*, animáticos, testes de cor e grafismo. Em paralelo ao processo de produção realizei pesquisa teórica e procurei conselhos dos pares e do orientador, sobre a produção, sobre possíveis leituras como preparação para a escrita, que só iniciei após ter terminado a masterização da curta-metragem.

Por todo este trabalho ter sido desenvolvido em paralelo com a produção de trabalho como artista plástico, *designer* e como docente em unidades curriculares como Meios de Impressão, História do *Design*, Ferramentas Digitais e Argumento e Banda Desenhada, a curta-metragem, surge no meu percurso pessoal como resultado de processos

constantes de reflexão e de procura, de cruzamento de informação de várias áreas e concretização por tentativa, erro e aproximação.

Produzir a curta-metragem com recurso a uma pequena equipa de produção foi uma oportunidade de compreender melhor o modo como os processos e as tarefas se cruzam e dependem umas das outras. Na concretização das sequências de animação, animadores trabalharam em paralelo, enviando de seguida as sequências para visualização e/ou aprovação, e posterior montagem. Parte do trabalho foi acompanhado e produzido com o autor, parte foi concretizado à distância, enviado em formato eletrónico, ou partilhado de forma virtual com recurso a armazenamento *cloud computing*²⁰⁰. Ao acompanhar o trabalho pessoalmente, qualquer alteração foi concretizada de imediato, permitindo realizar testes, partilhar opiniões e adaptar soluções no imediato. Com o trabalho produzido à distância o diálogo indireto ou mediado pela tecnologia colocou alguns entraves ao desenvolvimento mais fluido do trabalho. Compreendi ao longo da produção a importância vital do planeamento das ações que envolvem a concretização de uma curta-metragem em cinema de animação. Cada tarefa da produção depende da tarefa anterior e da sua concretização eficiente. A definição de metas e de prazos a cumprir organiza e orienta todos os processos de decisão, seja a um nível criativo, de gestão do

²⁰⁰ *Cloud computing*, refere-se à utilização da memória e das capacidades de armazenamento e cálculo de computadores e servidores compartilhados e interligados por meio da *Internet*. O armazenamento de dados é feito em serviços que poderão ser acedidos de qualquer lugar do mundo e em qualquer hora, não havendo a necessidade de armazenar dados, por o acesso a programas, serviços e arquivos ser remoto, através da *Internet*.

tempo e de trabalho ou de gestão da produção e dos custos. Foi complexo equilibrar prazos a cumprir para a execução do projeto no tempo pretendido e a exploração contínua que pedia tempo para o projeto se tornar sólido e coerente. Compreendi o papel do realizador como responsável pelo ritmo, pela planificação da história, por cada plano, independentemente da sua duração, pela visão global do projeto. Cabe ao realizador decidir a organização das sequências em cenas, dar resposta à forma como cada cena deverá ser apresentada aos espectadores. Embora possa e deva partilhar trabalho, informação e opiniões, cabe ao realizador ter controlo sobre o projeto. Como um filme de animação é uma produção demorada, é essencial que o realizador tenha sempre presente a progressão do trabalho e o cumprimento dos prazos. Sendo o realizador também o autor cabe-lhe acompanhar o trabalho realizado nas várias fases da produção e a edição do mesmo.

Procurei compreender o que será contar uma história com imagens, que deverão poder ser lidas e compreendidas. Criar uma narrativa gráfica, colocar imagens em sequência, com ligações, passagens e quebras remete para a preparação e esquematização das várias cenas de um filme de animação, tal como remete e cria ligação com o processo de estruturação de uma história a ser contada em banda desenhada. Trabalho de visualização e de enquadramento, de definição visual, de criação de uma mensagem. Trabalho complexo que, resultando, surge como simples e quase imediato, por ser de apreensão simples para o leitor/espectador a quem se dirige. As sequências escolhidas como

estudo revelam-se como resultantes de opções e decisões enquadradas por um grafismo que se foi revelando e tornando coerente sob influências específicas e identificadas. Cada decisão tomada, cada passo, levaram a que a seguinte escolha surgisse enquadrada pelas anteriores, definindo progressivamente um grafismo próprio e uma abordagem específica, para cada cena e para a totalidade da animação. A decisão de criar a curta-metragem a preto-e-branco, com manchas de tinta-da-china, com um determinado *frame rate*, procura remeter para um aspeto associado a filmes do início do século XX. Ao equacionar se a curta-metragem teria diálogos, se teria narração, ou se seria um filme mudo, a procura levou-me a uma abordagem específica à criação da banda sonora, com a decisão de remeter para ritmos e ambiências que não teriam necessariamente de ser criados a partir de sons reais ou captados da realidade. A decisão de reduzir a história da curta-metragem a algumas das sequências presentes no argumento inicialmente aprovado, levou à criação das sequências abstratas com a exploração de líquidos, tinta espessa e da forma como a tinta diluída em diversos graus pode interagir com uma superfície não absorvente. A procura de uma ponte entre as sequências de animação abstratas e as sequências figurativas de animação 2D levou ao uso da forma de um olho que abre ou fecha para revelar ou esconder, possível analogia ao pano de um palco que se abre e fecha a cada apresentação ao olhar do público, à personagem Urik que possivelmente ganha novo abrigo por ser percecionado como gato, a forma que abre ou fecha uma cena, história ou narrativa foi inspirada pela sequência final de *O Homem da*

Máquina de Filmar, de Dziga Vertov, que termina com as imagens sobrepostas de um olho sobre uma objetiva de câmara de filmar, que se fecha. A vida é cinema, o universo é cinema, tudo será fruto de enquadramentos oferecidos ao olhar.

Compreendo que a pesquisa em artes visuais, realizada pelo artista-pesquisador a partir do processo utilizado para o desenvolvimento do trabalho artístico, implica um ato de comunicação e influência entre experiência e experimentação, numa produção contínua de trabalho e de formação de conteúdo. Na minha produção entendo serem importantes noções como adição e sobreposição. Tendencialmente desenvolvo trabalho por aglomeração de matéria (e por vezes também de conceitos, que mais tarde simplifico). Trabalhando a partir de imagem e por sobreposição, o desenvolvimento continuado de trabalho levou-me a refletir acerca do *outro* que pode surgir a partir de um *eu*. Interessa-me a noção de um *outro*, que surja voluntária ou involuntariamente, que se mantenha ou que seja efêmero. Entendo que, quando trabalho a partir de uma imagem para por adição criar nova imagem, exploro essa noção de *outro* que surge e que se pode tornar (nova imagem) independente. Um *eu*, humano, em mudança, que poderá tornar-se um monstro, nas fronteiras do humano, surgindo como uma transformação da humanidade do homem, pensado enquanto parte de uma normalidade humana, à qual escapa.

Entendo que a representação de mutações, ou a exploração do humano e não humano, estão interligados, no cinema tal como na ilustração e na

banda desenhada, pelas explorações em ficção científica e também por explorações realizadas nos universos da fantasia, do gótico e do terror.

Conclusão a partir do percurso realizado

A exploração que resultou na criação da curta-metragem em cinema de animação de autor *SÓ*, surge de uma procura realizada na produção, que pressupõe uma continuidade, trabalho anterior e/ou paralelo que influencia o trabalho em curso e o seu seguimento.

A exploração em artes surge de uma ferida, de uma inquietação, levando à produção num território delimitado por teorizações e práticas próprias do autor, em processo de contínua procura e devir, originando objetos criados numa exploração continuada de conceitos, por cruzamento e apropriação livre de processos e noções provenientes de várias formas de arte e áreas do interesse específico do artista-pesquisador.

A criação da curta-metragem em cinema de animação de autor *SÓ* surge na reflexão sobre a produção continuada como instauradora dos princípios teóricos próprios de um território criativo pessoal. A curta-metragem de cinema de animação de autor *SÓ* insere-se no trabalho que desenvolvo a partir da noção de identidade em transformação, identidade em conflito que potencia o surgir de algo, diferente, podendo ou não manter-se. A exploração que consiste em ocultar partes de imagens, partes de fotografias de rostos, enquadrados em grande plano ou em plano de pormenor, com a intervenção de matéria

sobre a imagem, remete para rostos em construção e para máscaras, criando analogia ao *outro* que surge a partir de uma, transformação, e que poderá procurar ter existência autônoma, remete para a possibilidade de constante mudança, para o potencial constante do surgir de *um outro* a partir de *um eu*. Por um processo de afastamento do modelo originário, a imagem de um rosto singular progressivamente torna-se imagem de um possível rosto, em devir. O rosto, mais do que o resto do corpo, apela ao reconhecimento pelos outros, por ser assumido como representação do humano e da sua singularidade. O possível rosto de um *outro*, de um monstro será pensado como uma aberração que permite ao humano refletir sobre a sua existência. Os monstros ganham a capacidade de se tornarem sinais de algo extraordinário, de se tornarem agouros, ou talvez prenúncios.

A representação contemporânea dos monstros passa pelo assumir a representação do corpo como tendencialmente manipulável e transformável, como sendo uma matéria a esculpir, moldável ou a moldar. Na curta-metragem o rosto da criança transforma-se em rosto de gato, apresentando a transformação do rosto como representação da transformação de todo o corpo, assumindo a parte pelo todo e assumindo que a representação do rosto se assume como a representação da totalidade da identidade da personagem. Uma mudança provocada pelo equilíbrio das forças presentes no rosto da personagem, mudança estimulada pela ação da mãe, leva a mudanças na proporção da face, leva a uma mudança da proporção e a uma deslocação dos órgãos (orelhas, olhos), e a uma mudança na “pele”, as

manchas animadas que preenchem a forma da face. Indícios da existência de um *outro*, que surge de forma involuntária mas deliberada. O *outro*, liberto no mundo devido às circunstâncias, procura o seu lugar.

Enquanto conceito presente na curta-metragem, o título *SÓ* poderá indicar um sentimento de perda, poderá referir um momento da vida de determinada personagem como um *só e apenas isto*, poderá indiciar solidão.

Entre, é um intervalo: um espaço, existente entre uma ação e uma reação. *SÓ*, será ilusão, de movimento, o fruto do percurso concretizado entre a ação e a reação, Urik será um estudo, fruto da reflexão criada acerca da exploração que resulta na curta-metragem em construção. Com outras opções, teríamos um *SÓ* com diferente corpo, um *outro SÓ* que não este, que resultou como uma representação gótica expressionista do *outro* em cinema de animação de autor.

Contaminada por produções paralelas em pintura, vídeo, ilustração e banda desenhada, a exploração permitiu compreender e situar uma exploração plástica que incide na procura de uma identidade própria, explorada a partir da noção de um *outro* que, por via de determinada ação ou reação, se manifesta. Na concretização da curta-metragem compreendi o tipo de exploração a que gostaria de dar continuidade em cinema de animação e em vídeo, uma exploração que terá a ver com aceder a parte ou a momento da vida de uma personagem (que associo a uma imagem), com uma transformação ou o momento em que a transformação se revela (que associo a uma outra imagem, criada a

partir da primeira). O caminho da exploração em continuidade foi inicialmente realizado de forma intuída. Produzir de forma intuída permitiu liberdade na abordagem e na experimentação, que depois de refletidas apontaram caminho. Do caminho e da pausa para procura, leitura e reflexão surgiu a consciência da presença de conceitos operatórios (o que existe de comum e próprio da produção do autor-pesquisador, como um eixo da produção) e a necessidade da criação de uma metodologia de abordagem à criação prática em contexto de doutoramento. Segundo Suoranta, Vadén e Hannulah, em artes a experimentação inclui partes que não serão observação nem percepção, existindo um fluxo contínuo que liga sujeito, objeto, observador e observado. A exploração prática contínua olha a experimentação e produz nova exploração, como uma forma circular que se reorganiza. Cada experiência a estudar deverá ser encarada como única e relativa por se aplicar apenas àquele caso, criando pontos comuns que servem alguns, no presente, e no caso particular da experiência.

Halprin, ao descrever partituras, fala num mecanismo que permite tornar presente a ação pessoal, relacionando-as com o desenvolvimento de processos, tornando-os visíveis, olhando para a terra como modelo para o processo criativo, com diversas forças em interação e influência recíproca, e com os resultados a surgirem, o processo criativo como um sistema em que todas as partes têm valor e procuram criar equilíbrio.

A exploração em continuidade que foi a criação da curta-metragem em cinema de animação de autor, para além da criação propriamente dita, tornou-se a procura de um território próprio de produção, e a procura

de um modo de fazer integrado num projeto de criação–investigação em contexto de doutoramento. Ao longo de todo o processo de procura, a ideia de mapa e de procura/identificação de pistas num percurso que se revela e vela, foi algo recorrente seja na identificação dos verbos (fazer, produzir, despertar, procurar, explorar), que lançaram pistas do um território a descobrir, seja no encontrar da noção de artista–pesquisador, de conceitos operatórios, ou de produção em continuidade sem ponto inicial ou final. A pesquisa, a metodologia, os conceitos operatórios, levaram a encontrar território e inquietação.

Após este percurso, penso a exploração em continuidade, o trabalho do artista–pesquisador como um processo, que alimenta a si próprio num espaço não físico, algures, e que se revela quando existe a produção de uma obra, um corpo. Visualizo um gato quando persegue a cauda, ou um uroboro²⁰¹. Um uroboro que cria movimento circular enquanto procura morder a cauda, centrado em si mesmo. Será um processo que não estará fechado ao exterior, a influências exteriores, estará sim centrado no que interessa ao artista–pesquisador. Uroboro que, no seu movimento cria um círculo sobre um eixo, delimita e destaca algo a explorar, ou já em exploração. Cada possível círculo será como uma possível obra e surgirá da continuidade da exploração, ligando a obra e a reflexão produzida à obra e reflexão a produzir. Rodando sobre o eixo que centra e cria sentido à produção, a sobreposição das explorações previamente realizadas em conjunto com as potencialmente realizáveis

²⁰¹ “Um dragão ou uma serpente devorando a sua própria cauda” (...) “símbolo do eterno ciclo da natureza. Como se recria a si mesmo alimentando-se do próprio corpo, o uroboro é um símbolo da matéria em transformação”. Bruce-Mitford, M. (1996). *O Livro Ilustrado dos Signos e Símbolos*, pp. 108.

formarão uma esfera. Havendo produção continuada, a esfera emitirá conteúdos a cada produção, sendo os conteúdos como uma onda que se expande a partir da esfera em qualquer direção. Os conteúdos, a onda em expansão, irá criar pontos de contato com a sua época, com produções similares, com a história da arte, com os avanços técnicos, com novos territórios,... Os conteúdos emitidos, funcionando como o radar de um morcego que procura reconhecer o território que sobrevoa, após criarem pontos de contato, por de alguma forma serem refletidos pela época, produções similares, história da arte, com avanços técnicos, ou novos territórios, regressam à esfera revelando um mapa de relações da exploração em contínuo com o seu tempo. Como reação, na esfera, o uroboro absorve (somente) o que interessa do *input* externo. Sendo realizada reflexão, mantendo o eixo muda a direção do movimento do círculo, provocando nova exploração. A produção de cada artista-pesquisador será como uma esfera suspensa num espaço, que emite e recolhe informação de outras esferas igualmente suspensas. Entre as esferas existe espaço, que permite a comunicação. Não existirão esferas de diferentes tamanhos, existirão esferas que emitem e recolhem conteúdo com maior ou menor frequência. A ação de emitir e refletir conteúdos situa cada esfera, cada artista-pesquisador, ao universo da produção e ao momento em o artista-pesquisador a revela.

Fio condutor

Durante o desenvolvimento e reflexão da exploração proposta, ao longo de todo o processo de desenvolvimento da curta-metragem procurei verbalizar e contatar com outros, de forma a tornar explícitos os conceitos e ideias, concretizar trabalho e refleti-lo, mantive apontamentos e registos para permitir refletir as tomadas de decisão, concretizei pesquisa teórica que ajudou a clarificar a produção, procurei prestar atenção a contradições e ambiguidades, e procurei produzir e redigir pequenos ensaios em paralelo com o processo da escrita.

A exploração que levou à criação da curta-metragem de cinema de animação de autor *SÓ* surge da inquietação que leva a uma produção própria, em processo de trabalho e transformação por cruzamento de conceitos, processos e noções vindos das áreas de interesse específicas do artista-pesquisador em artes visuais. Se um criador só faz aquilo de que tem absoluta necessidade, como afirma Deleuze, e o trabalho ganha corpo através da exploração prática como defende Sandra Rey, o meu processo de trabalho enquanto artista-pesquisador é feito de explorações que criam respostas temporárias à inquietação (ou avanços, pensando que o importante é avançar nas questões e não a procura de respostas que fechem o processo de pesquisa e produção de trabalho), seguidas por pausas e novo regresso à exploração, acontecendo por vezes que determinado trabalho em exploração leve ao encontro de uma resposta aplicável a outro trabalho em exploração e/ou lance novo olhar sobre o território de exploração do artista-pesquisador.

A dimensão teórica e prática da obra *SÓ* revela-se como procura, e revela-se na procura de uma linguagem, própria do artista-pesquisador, mostrando-se como concretização dos seguintes conceitos operatórios:

- 1 – A compreensão do trabalho próprio do artista-pesquisador, fruto de produção de trabalho, teorização e nova prática, sem pressupor a existência de uma metodologia estabelecida de antemão, que leva a uma procura concretizada entre uma produção continuada e uma produção enviesada de trabalho, com desvios e inflexões, como será exemplo: a procura do grafismo próprio para a curta-metragem feita em paralelo com a escrita do argumento, que leva a nova exploração gráfica a cada mudança ou nova tentativa de concretização do argumento. Um dos argumentos escritos chegou a ser totalmente visualizado e programado em formato *storyboard*, apesar de não ter sido aquele que esteve na origem que originou o trabalho finalizado. Na altura, precisei de produzir o *storyboard* para concluir que não seria aquela a história que pretendia contar. Após tempo de reflexão e tentativas de escrita, senti a necessidade de utilizar o argumento para produzir uma banda desenhada. Impus duas restrições: ser realizada a tinta-da-china e não ocupar mais de seis páginas, de forma a limitar opções e obrigar-me a produzir raciocínios centrados e de procura de soluções objetivas. O grafismo encontrado ajudou a compreender o caminho a seguir com a criação de manchas e aguadas. A restrição à produção de apenas seis páginas de banda desenhada obrigou-me a identificar

no argumento os momentos essenciais da história escrita e a retirar partes que não seriam importantes para o que pretendia contar. A passagem de um raciocínio estruturado para o cinema para um raciocínio de banda desenhada, a passagem de uma ideia no domínio do cinema para uma ideia no domínio da banda desenhada, obrigou a repensar os blocos de movimento/duração criadores de narrativa a partir da ilusão de movimento, como blocos de vinhetas/prancha, criadores de narrativa, de movimento e de tempo pela forma como o espaço da página é preenchido, a quantidade de informação disponibilizada e organizada, a forma como o olhar do leitor é direcionado de forma a obter as pistas corretas e querer ler a página seguinte. A produção da banda desenhada levou-me a analisar todas as sequências, a sua pertinência e a concluir que, para o que seria a minha intenção enquanto autor, a história a produzir deveria ser significativamente reduzida, tornando-se um encadeamento de eventos que poderiam acontecer num espaço de tempo curto, algumas horas apenas.

A história a contar deveria ser simples e ficar em aberto, deveria ser como uma janela que se abre permitindo-nos ter acesso a um momento da história das personagens, fechando-se de seguida. Deveria deixar, para o espectador que o pretenda fazer, a intenção de preencher a história, o que poderá ter acontecido antes e o que poderá acontecer depois.

A procura concretizada entre o trabalho continuado e o trabalho paralelo clarificou a relação entre a exploração centrada no retrato, que levou à utilização da fita-cola como matéria plástica e a curta-metragem em cinema de animação de autor: o surgimento da figura do *outro*, a pele como fronteira entre interior e exterior, a representação do corpo como algo maleável, o rosto que se assume como representativo do todo.

Na procura de compreender a minha produção e a forma como esta surge, partindo do ato de roer unhas escrevi e ilustrei *Escama/escala*²⁰² (Fragata, 2013), publicado na revista *TrêsTrês* no número dedicado à temática *A Escala*, texto acerca da escala enquanto pausa, reflexão e produção ao longo de uma exploração continuada, fruto de tempo e de percurso.

2– A exploração de uma ideia no domínio específico do cinema de animação, que levando a um conceito, seja já pensada, embrenhada no processo cinematográfico, procurando compreender as especificidades do tipo de produção, leva à criação de personagens estilizadas que facilitem o processo de desenho em contínuo e de animação. Tomada a decisão de produzir a animação com recurso a *software* de animação 2D, sendo as próprias personagens compostas por manchas em movimento, as formas simplificadas assumem a função de máscara, como se recortassem os ciclos de animação das

²⁰² Fragata, N. (2013, julho) *Escama/escala*, *TrêsTrês*, 2 (1) , pp. 34.

manchas que compõem as suas partes, deixando visualizar somente o interior das formas. Com essa tomada de decisão, as formas das personagens passaram a ser assumidas como mais angulosas, podendo observar-se essa característica, por exemplo, quando o gatinho mexe o rabo. As formas mais angulosas remetem para a ação de produzir um recorte, sendo afinal isso mesmo que as formas vetoriais fazem aos ciclos de animação, recortando-os, mascarando-os. As faces das personagens surgem também como manchas recortadas, no lugar dos olhos e da boca, como se de máscaras se tratasse. São espaços moldáveis, que permitem criar expressividade, mas são desprovidos de interior, não havendo íris, ou dentes, ou língua, existindo apenas espaço por trás da face/máscara, por trás da pele. Todas as cenas foram estudadas em esboço e *storyboard*, antes de serem testadas em animático e produzidas. Desenhando cada cena, cada enquadramento, cada sequência, há todo um processo de visualização que é produzido, que surge do ato de desenho enquanto ligação de um mundo concetual ao mundo físico e da leitura produzida nesse mesmo ato. O desenho é produzido pensando a encenação da ação e as características específicas dos cenários e das personagens. O desenho é produzido para encenar e descrever determinado acontecimento com determinada duração. O desenho, de esboço ou finalizado, torna-se registo de todo um conjunto de raciocínios produzidos pelo autor. Pelo desenho o autor regista o processo mental em curso, e a análise

posterior do desenho permite recriar o processo. A sequência de desenhos estáticos com anotações e indicações permitem que o autor tome de imediato todo um conjunto de decisões que terão a ver com as imagens em movimento e as sequências que o autor está a criar. Os cenários, e as manchas de tinta que preenchem as personagens, foram criados como ciclos de animação de três imagens produzidas em separado. Os ciclos de animação dos cenários e das manchas remetem para as animações produzidas e pintadas imagem a imagem. Tendo a animação das personagens sido produzida de forma vetorial, por *software*, num momento anterior houve a produção de ciclos de movimentos de várias personagens, em animação tradicional (desenho animado), como teste de direção a seguir e como forma de compreender a forma como os diferentes corpos se poderiam mover. Exemplo de um estudo não usado na produção final, foi o estudo concretizado na técnica de pixilação do ataque de um pássaro, numa altura em que o argumento, mais extenso, incluía esta sequência. Com a decisão de produzir a animação com recurso a *software* de animação vetorial, tecnologia atualmente disponível, surgiu uma questão específica quanto ao grafismo da curta-metragem de cinema de animação de autor: pretendendo remeter para a produção de uma determinada época, em que havia uma determinada tecnologia disponível, a animação vetorial surge como demasiado fluída em comparação ao desenho animado. Em desenho animado, cada desenho é produzido individualmente e

reproduzido em ciclos ou individualmente consoante haja repetição do movimento ou seja um movimento único. Todos os desenhos são produzidos individualmente, mesmos podendo ser repetidos. Para esta produção existe uma lógica própria, com a criação de desenhos principais e de desenhos intermédios, sendo os principais aqueles que definem as imagens-chave do movimento específico da personagem e os intermédios os desenhos que preenchem os intervalos para que a ação tenha determinada duração. Todas as imagens são desenhadas e captadas individualmente. Com a utilização de *software*, o animador define as imagens-chave da personagem e o programa produz os intermédios. A animação das personagens resulta excessivamente fluída quando comparada com os fundos produzidos totalmente em ciclos de desenho animado. A solução foi refletir acerca do *frame rate* de toda a animação, fazendo a exportação da animação como sendo criada a 12 fotogramas por segundo. A animação resultante será percecionada mais como uma sequência de imagens, individuais, criadoras da ilusão de movimento, sendo uma solução que remete para a produção do início do século XX. Procurei abordar a criação de blocos de som/imagem como partes separadas mas complementares, com ações e sons específicos sincronizados, mas abordando o som como algo mais abstrato, não ilustrativo nem com demasiada ligação à realidade. Um som que possa na interação com a imagem ajudar a criar ambientes e a complementar ações. Na

abordagem ao som, por alguma razão, tive sempre presente a imagem de uma sala escura onde um filme, mudo, é projetado num ecrã, acompanhado pela música de um piano, ao vivo. Juntando som e imagem, no início da animação há um determinado som que se repete e serve de introdução à curta-metragem, da mesma forma que o fazem as manchas iniciais, animadas, e a forma que, abrindo, revela o palco da ação. O som ambiente envolve, á medida que existe o movimento de câmara de aproximação à cidade, situa o espectador num determinado registo gráfico. Com o enquadramento da mãe na rua com sombra projetada sobre uma parede o som muda, surgindo uma cadência sugestiva de passos num espaço amplo com eco. O som acompanha a mãe a subir uma parede e a andar num telhado. O filho, ao colo da mãe, sorri e emite sons de criança, de afeto. A mãe poussa o filho num abrigo. Termina o som da cadência, ficando somente um som de fundo, como vento. A mãe poussa a mão sobre a face do filho. Surge uma energia entre a mão da mãe e a face da criança, que provoca algo. A mãe retira a mão. Som alegre, que remete para caixa de música e brincadeira, traquinice. A face da criança transforma-se, de criança para gatinho brincalhão. Surgem sons de riso de criança, de gatinho a miar, alguns sincronizados com a animação da personagem, outros não. Surge uma mancha no sítio da barriga do gatinho e um som de rugido de leão: o gatinho tem fome. Deixa de se ouvir o som alegre, substituído pelo som da mãe que pede ao gatinho para

fazer silêncio. A mãe tapa o gatinho. Impõe-se um som que remete para tambores, e a animação acompanha a mãe enquanto ela sai do telhado para a rua e anda pelas ruas da cidade, procurando algo, provavelmente alimento. Quando a mãe se dirige para uma janela, o som que acompanha é o de uma outra cadência como passos, mas acompanhada por um tom mais grave, sonoridade que poderá remeter para alguma tensão. Quando é dado o alerta e a mãe foge da janela onde pretendia entrar, o som que corresponde ao grito da personagem que faz o alerta é o de uma sirene, podendo acentuar o movimento de câmara que faz a passagem da personagem que grita para o cenário das casas da cidade, que passam progressivamente a ter janelas iluminadas. Esta descrição de uma parte da interação entre imagem e som como visualizada pelo autor, tem ligação às experimentações realizadas em vídeo aquando da exploração plástica do motivo retrato, pela exploração dos blocos de som e de silêncio e pelas relações de complementaridade, de negação, de criação de sentido que poderão surgir da criação, interação e exploração de blocos de som e de imagem. A pesquisa realizada e a reflexão produzida, levaram-me a escrever *Enquadramento e rápida fuga*²⁰³ (Fragata, 2014), publicado na revista *TrêsTrês*, a partir da história do cinema de animação no início do século XX, relatando também uma aventura da personagem *Felix, the Cat*, enquanto este procura um rumo próprio. A noção de uma

²⁰³ Fragata, N. (2014, janeiro) Enquadramento e Rápida Fuga, *TrêsTrês*, 3 (1) , pp. 34.

personagem que procura o seu caminho próprio, personagem (tal como um projeto) em construção, que poderá até criar reflexão acerca dela própria, revela-se influente na criação do estudo *Urik*, realizado a partir da reflexão criada a partir da exploração artística que resultou na curta-metragem em cinema de animação de autor *SÓ*.

3– A colocação em prática de códigos concretos e a articulação de significados, resultantes de pesquisa e dos processos próprios do artista-pesquisador leva a que, para mim e enquanto autor, exista uma ligação entre os trabalhos realizados com recurso a fita-cola e as manchas de tinta-da-china que preenchem os cenários e as personagens da curta-metragem. A fita-cola (em inglês *masking tape*, que livremente interpreto como a fita que mascara, ou a fita com potencial para criar máscara) surge de uma ação de sobreposição, resultando em potenciais imagens de rosto, em mudança. As manchas de tinta, em ciclos de animação, em movimento constante remetem para um potencial de mudança, presente em toda a curta-metragem. Na sequência da transformação da criança em gatinho, a transformação é revelada no rosto da personagem, sendo este o território que se transforma por ação de determinada força e que assume o lugar da totalidade do corpo. Se o rosto da criança se transforma em gatinho, todo o corpo da criança estará também transformado. O ciclo de manchas de tinta, animadas, presente no rosto, modifica-

se podendo remeter para a transformação como transição entre a imagem do rosto da criança e a imagem do rosto do gatinho. A articulação de significados leva-me ao entendimento das personagens da mãe e da criança como sendo humanoides felinos vampiros, pelas características físicas que exibem e pelo seu comportamento. Sendo humanoides, a diferença em relação ao humano permite pensá-los como monstros. Podendo ser monstros, não são no entanto monstruosos. A mãe tem características físicas que remetem para os felinos, a criança assume a aparência de um gatinho quando é despoletada a transformação. A mãe tem aparentemente a capacidade de subir verticalmente paredes (caraterística que a distingue dos humanos), parece pretender passar despercebida e parece considerar os humanos como alimento. A visão da mãe no parapeito de uma janela despoleta uma reação de grande alarme na personagem que a avista, podendo ser interpretada como o avistamento de um monstro, um prenúncio de algo. O avistamento é seguido de um alerta.

O grafismo, gótico, uma representação expressionista e gótica do *outro*, revela-se ao longo da produção por influência de obras contemporâneas que por sua vez remetem para clássicos do cinema mudo e da animação do século XX. A curta-metragem parece desenrolar-se num lugar ou época medieval, parecendo que mãe e filho serão exteriores a este lugar ou párias neste lugar, onde provavelmente procuram abrigo e alimento.

4- A exploração da noção de *eu e outro*, um *outro* que surge sempre por referência ao humano, podendo ou não manter-se, cuja identidade estará traçada no interior do *eu*, por alguma razão ameaçada de dissolução e caos, permanecendo oculta mas pronta a manifestar-se, parte das explorações plásticas do motivo retrato realizadas em pintura, em fita-cola e em vídeo, surgindo na curta-metragem personificada na personagem principal, o gatinho. Por alguma razão, desconhecida, a criança tem a capacidade de se tornar um gatinho. Um ato exterior, provocado pela mãe, provoca a transformação. O rosto da criança, careca, de grandes orelhas pontiagudas e caninos salientes torna-se *outro*. As proporções do rosto são ligeiramente alteradas, os olhos alteram-se ligeiramente, as orelhas pontiagudas deslocam-se para o topo da cabeça, a tonalidade de pele (que provavelmente se torna pelo curto) escurece. O gatinho será um *outro* da criança. Sendo possivelmente uma manifestação exteriorizada do interior daquele ser, a verdade é que é como gatinho que a criança, impelida pela fome e pela ausência da mãe, explora a cidade como *outro* entre os humanos. Não são dadas pistas acerca da reversibilidade da transformação ou se o gatinho terá noção de como o fazer. Não é um dado importante. Um gatinho, com fome, procura fazer pela vida. Um gatinho que poderá, ou não ter a noção de ser um humanoide, felino, vampiro. Um humanoide felino vampiro que, a julgar pelo que é dado a ver pelas ações da

mãe, poderá olhar para os humanos como fonte de alimento. Ou fonte de alimentação. Na interação com uma menina, o gatinho morde-lhe a mão. De seguida é repreendido e o barulho produzido pelo estômago do gatinho revela a razão da mordidela. Fome. Surge comida e o gatinho está feliz. Satisfeito e não mais só. O gatinho terá mordido a menina só porque estaria esfomeado e não como indicador de algum impulso próprio de algum predador que prova a presa. Será?

5- A noção, de corpo como algo maleável composto por forças em equilíbrio temporário, que poderá ou não, estar interligada com uma noção de socialização, leva a que a personagem principal tenha um corpo com a capacidade de se transformar. Percecionado pelo corpo que apresenta, o de um gato, permite-lhe ser acolhido por uma menina. Fica em aberto se a personagem mantém o corpo de gato que lhe poderá permitir viver entre os humanos, se por alguma razão ou impulso reverte a transformação revelando-se como *outro*, ou se decide viver em duplicidade, entre identidades. A ação da mãe, que despoletou a transformação, permitiu a existência da opção de socialização. Na curta-metragem não existem pistas sobre algum tipo de opção feita pelo gato quanto a revelar-se.

6– A representação gótica expressionista do *outro* que, por ação das referências do artista-pesquisador, revele o corpo material e plástico próprio da curta-metragem de cinema de autor, um ponto de vista particular, leva a uma representação gótica expressionista, a preto e branco, uma representação que tendeu a referenciar filmes e curtas-metragens com uma imagem granulosa e texturada. Refiro como influência as curtas-metragens de cinema de animação *Une Nuit Sur le Mont Chauve* de Alexander Alexeieff e Claire Parker e *Vincent*, de Tim Burton, que por sua vez me remeteram para os filmes *Frankenstein*, de 1931, com interpretação de Boris Karloff, o filme *Metrópolis* (Lang, 1927) e o filme *M*, (Lang, 1931). De forma indireta houve ainda influências das ilustrações criadas por Bernie Wrightson (n.1948) para ilustrar a novela *Frankenstein* de Mary Shelley, publicadas em 1983, e da banda desenhada criada por Mike Mignola (n.1960) para a personagem Hellboy, pela forma como Wrightson ou Mignola usam o preto e branco para estruturar as ilustrações e criar ambiências. O filme *Nosferatu* (Murnau, 1922), surge como influência na criação visual da criança gato, tendo inspirado a aparência da personagem.

A exploração realizada ao longo do projeto de doutoramento concretizou-se em três momentos distintos: um primeiro momento coube á procura da ideia no trabalho em produção. Um segundo momento correspondeu á decisão de fazer um interregno no desenvolvimento do projeto da curta-metragem para, dedicando-me à

exploração plástica ligada ao motivo do retrato, ganhar maior compreensão do trabalho em produção, fazendo refletir de seguida a compreensão conseguida, na curta-metragem. O terceiro momento correspondeu à produção em contínuo, seguida de (ou em paralelo com) reflexão escrita. A pausa na produção surgiu da necessidade de compreender a ideia que pretendia explorar no domínio do cinema de animação. Existia uma ideia para a curta-metragem e estava já a ser explorada, mas não havia uma certeza do conceito que estaria a explorar, precisava de conseguir uma melhor compreensão acerca do que estava a produzir. Tinha a noção de estar a trabalhar a partir de uma noção de abandono ou de solidão, mas não tinha ainda presente estar a trabalhar a partir da noção de *eu* e *outro* que possa indicar raciocínios acerca da representação, do monstro, do monstruoso, da forma como o corpo é trabalhado na produção contemporânea de arte ou de socialização. Não tinha presente de forma consciente pretender explorar a curta-metragem como uma história simples e potencialmente poética, mas não me satisfazia a escrita de argumentos demasiado complexos ou intrincados. Não tinha presente estar a desenvolver uma representação gótica expressionista, mas sabia haver determinadas obras e imagens que povoavam o meu imaginário de cada vez que estava em ato de produção.

Na obra em processo de construção, a intenção de criar a curta-metragem em cinema de animação foi um ponto de partida definido, sendo a trajetória dada pela palavra e pela ideia presentes no título. *SÓ* será o título da obra e a ideia da curta-metragem em cinema de

animação de autor. Com as noções vindas das explorações realizadas em paralelo, *SÓ*, que já ganhava corpo como uma curta-metragem em cinema de animação de autor, acrescenta ser uma representação gótica expressionista do *outro*, fruto de leituras e busca, de encontros com livros, capítulos ou citações que ajudaram a compreender a produção e a torná-la coerente (pelo menos do meu ponto de vista, que enquanto autor assumi algo como verdade nesta produção quando me senti satisfeito com a solução encontrada e com as questões que essa solução por sua vez criava). O conceito da curta-metragem surge de toda esta junção, que clarificou o caminho a seguir apontando hipóteses que levam a opções, que criam respostas, que fazem surgir um corpo próprio.

A minha exploração e pesquisa estão enquadradas na produção de um artista-pesquisador em artes visuais, cruzando procedimentos de várias áreas. O trabalho desenvolvido e a forma como este se concretizou leva-me a compreender a produção paralela como algo que para mim faz sentido por levar a diferentes cruzamentos de procedimentos e informação, reveladores de novas verdades que reforçam ou negam verdades anteriores. Compreendendo os fios condutores presentes nas explorações, os conceitos revelam-se no trabalho produzido e a produção reforça o caminho do artista-pesquisador.

Como autor e realizador da curta-metragem em cinema de animação, tendo a visão global do argumento, do áudio e imagens do filme, dos planos de câmara, a duração das cenas, a procura dos elementos

definidores de significado presentes no filme e a visão global dos processos de decisão levam-me a ter uma nova e aprofundada compreensão do que é concretizar um projeto desta natureza.

Urik

Durante o processo de reflexão escrita, após a produção da curta-metragem em cinema de animação de autor, fruto da intenção inicial de construção de um segundo objeto artístico referente ao processo de trabalho e descoberta presentes ao longo da produção, surgiu *Urik*, estudo em narrativa gráfica, metáfora da personagem principal em construção e descoberta.

Após a concretização da curta-metragem de cinema de animação, revendo todo o processo, toda a vivência destes anos de trabalho direta e indiretamente ligados à curta-metragem, trabalho que me pareceu a alturas não ser coerente com a minha restante exploração plástica mas que se revelou essencial para a territorialização do todo da exploração que realizo, releio algumas hesitações que tinha inicialmente, acerca da forma mais correta de desenvolver trabalho, sobre as influências entre as várias áreas da minha produção, e sobre o trabalho do autor. O autor produz, direcionado por uma motivação própria que se revela numa exploração em continuidade. A exploração em continuidade revela o(s) seu(s) próprio(s) corpo(s) e clarifica os conceitos que permitem ao autor nova produção (ou continuidade da mesma). A exploração poderá revelar-se num domínio restrito que entre em categorizações como

desenho ou *vídeo*, podendo essas categorizações ser referentes à totalidade do trabalho desenvolvido (caso o autor em causa somente faça uso de determinados procedimentos e técnicas específicas desses meios na sua exploração), ou sendo essas categorizações referentes ao corpo específico de determinado trabalho inserido na exploração, englobada numa pesquisa de artista-pesquisador (expressão que para mim, após a concretização da curta-metragem e tendo em conta o percurso realizado ganha também a conotação de autor-pesquisador) em artes visuais. O autor, sofrendo influência das suas várias áreas de interesse e produção, cruza toda a aprendizagem, experiência e experimentação que adquire no dia-a-dia, cruza procedimentos, conhecimentos e técnicas, direciona-os e produz. O artista-pesquisador produz, reflete e regressa à produção. Decide, ou intui sobre como e em que momento produzir, sobre como e em que momento refletir.

A produção poderá ser uma forma de pesquisa, de reflexão, ou de exploração acerca de uma outra produção, realizada em paralelo, posteriormente ou como preparação. As minhas áreas de interesse e as explorações plásticas concretizadas nas diversas áreas surgem com um espaço de fronteira em que se influenciam por cruzamento de determinado raciocínio, experimentação ou experiência vivida numa área, que se torna presente num trabalho produzido numa outra área. Tal como um corpo de *outro* surge por comparação ao que seja considerado o corpo do *eu*, com um ponto de contato ou situação que os una, as explorações em diversas áreas surgem contextualizadas por comparações e referências umas às outras, com o ponto de união a ser

a exploração do artista-pesquisador. *Urik* surge em consequência de uma reflexão que remete o artista-pesquisador para o interior dele mesmo, criando nova necessidade de exploração e reflexão, estimulando a inquietação própria do autor.

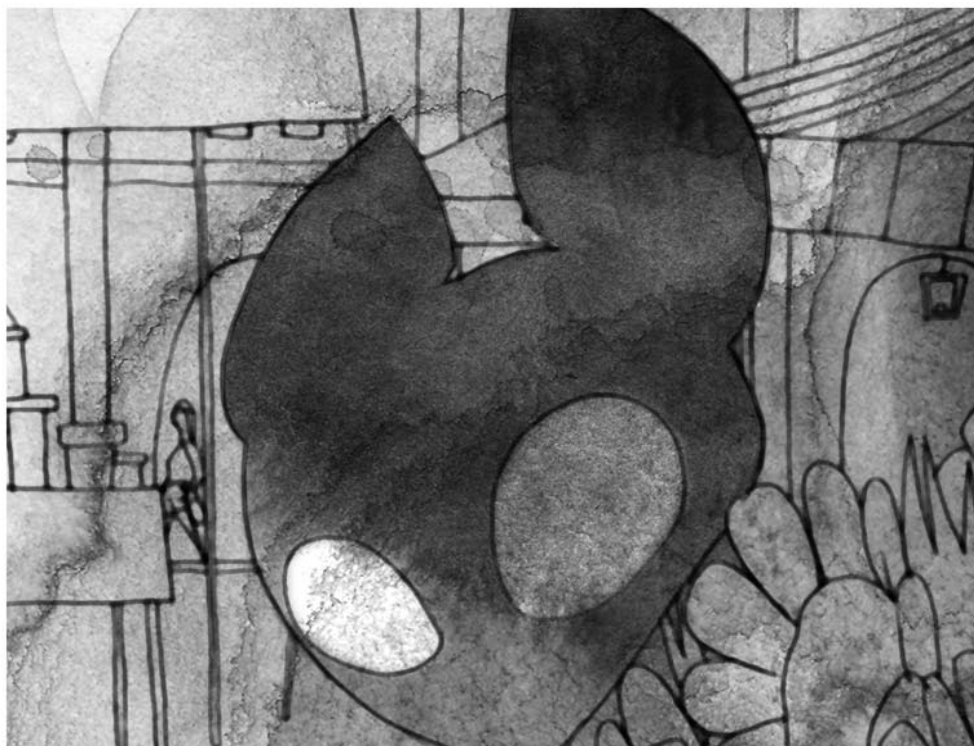
Se um criador só faz aquilo de que tem absoluta necessidade, como afirma Deleuze, e o trabalho ganha corpo através da exploração prática como defende Sandra Rey, o meu processo de trabalho enquanto artista-pesquisador é feito de explorações que criam respostas temporárias, seguidas por pausas e avanços, levando a que uma determinada exploração possa ir ao encontro de uma resposta aplicável a outra exploração plástica e/ou lança nova questão relativa a ela mesma.

Nota do autor: as notas de rodapé sem fonte referenciada foram criadas a partir do cruzamento da informação contida nas publicações referidas na bibliografia e pesquisa *online*, à medida que o texto foi escrito e se foi tornando claro. Não sendo referentes ou relacionadas com uma só fonte ou consulta, mas com um processo de leitura, escrita, compreensão e reescrita, de cruzamento de fontes e apontamentos, ao rever o texto não me foi muitas vezes possível criar uma relação direta entre cada nota de rodapé e uma fonte específica.

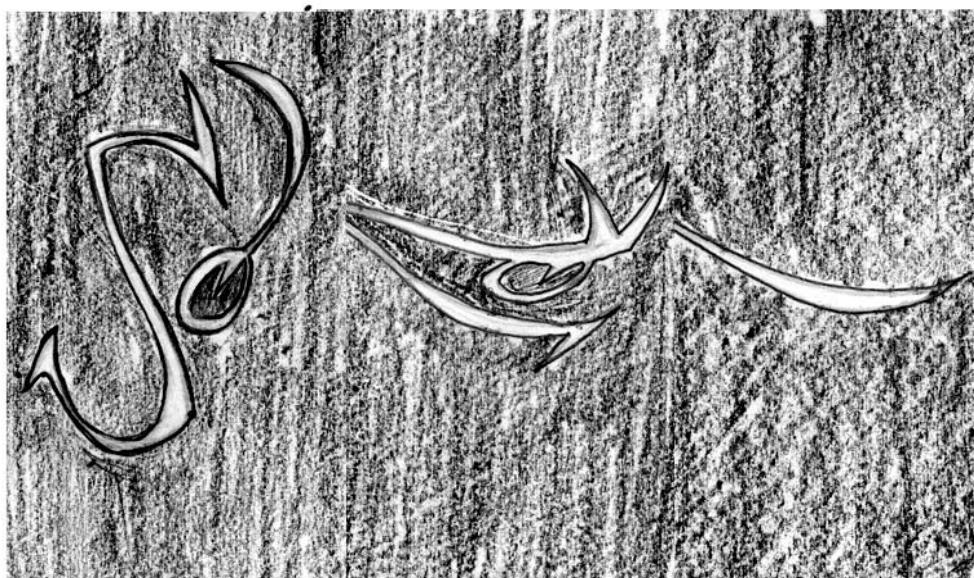


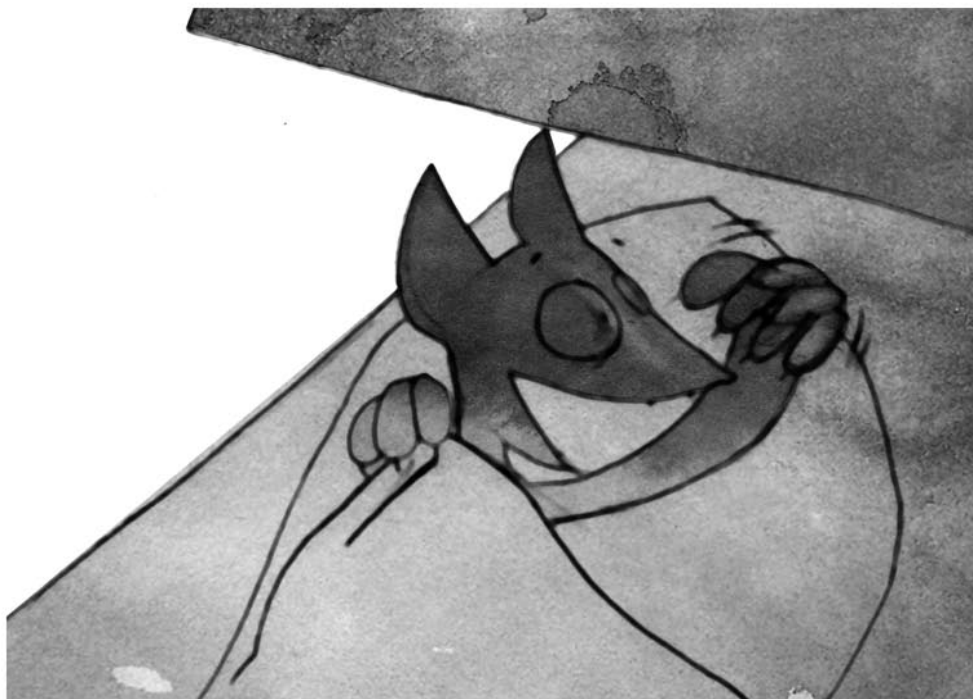
Крас





Procura





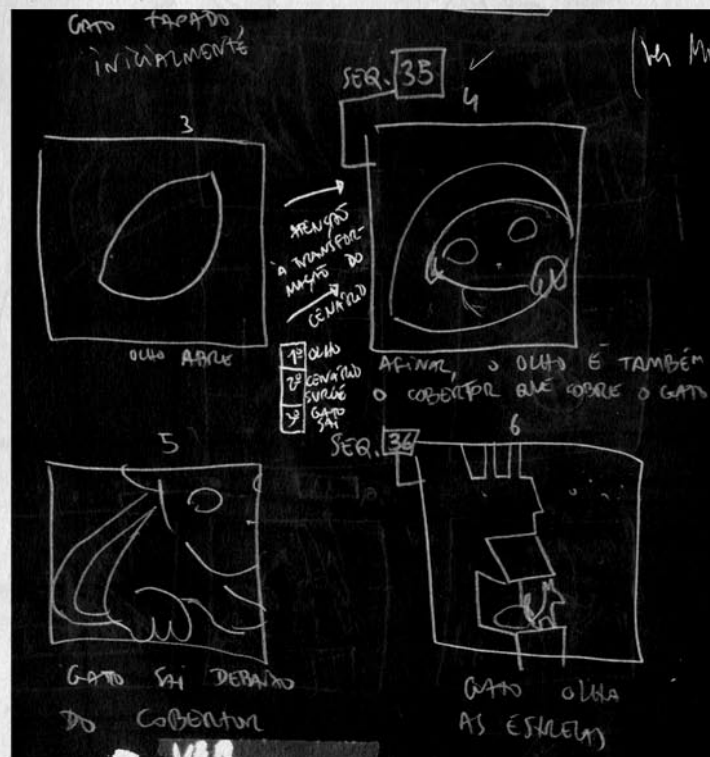
TEMPO DURANTE	NOME	COMPLEXIDADE	
3"	ZA	+++	MAR ACONCHEGA GATO E LEVANTA-SE
	ZB	+++	ANDA NO TELHADO E SABA O/A RUA

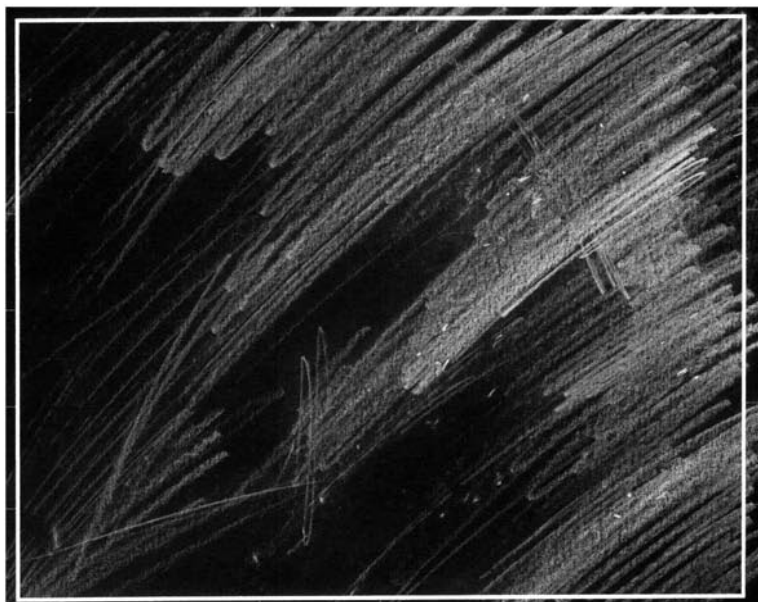
E METMO

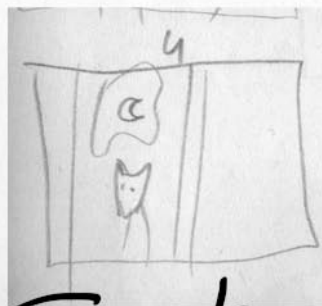
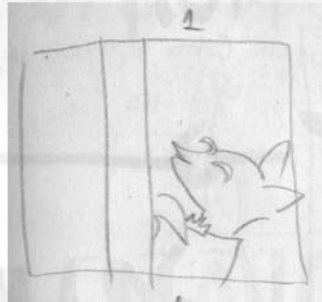
MTS → → →

ENQUADRAMENTO

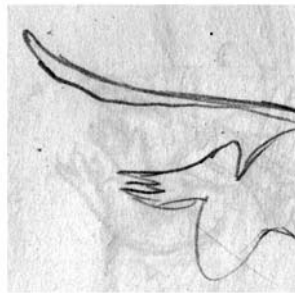
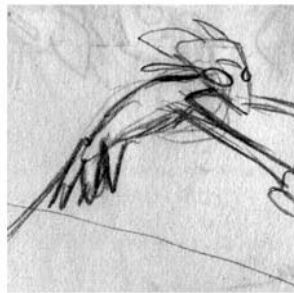
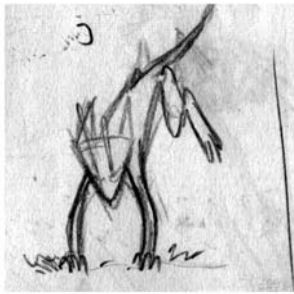
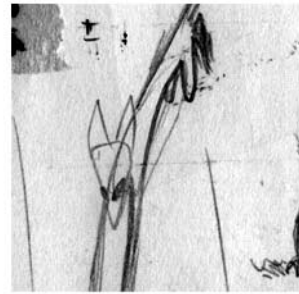
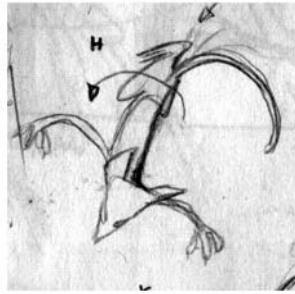
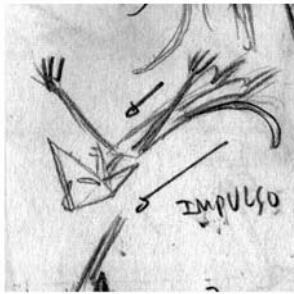
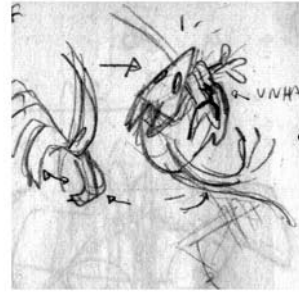
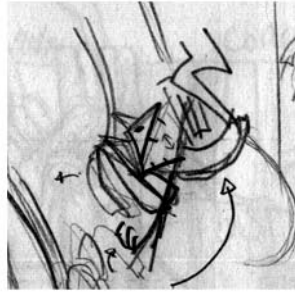
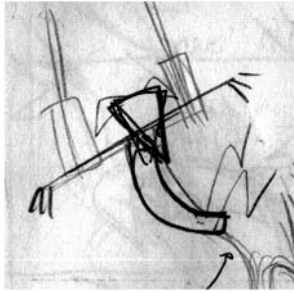
?

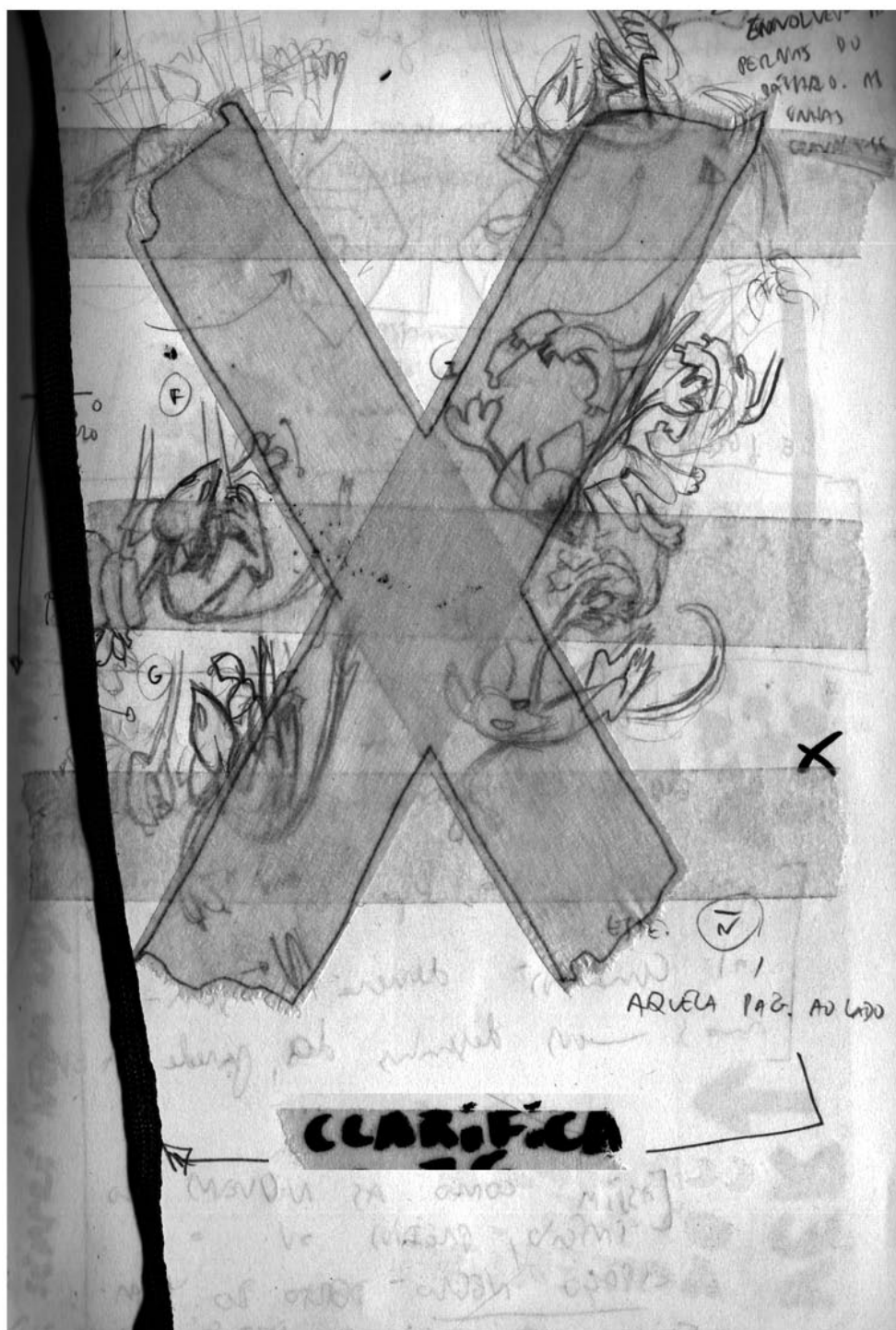


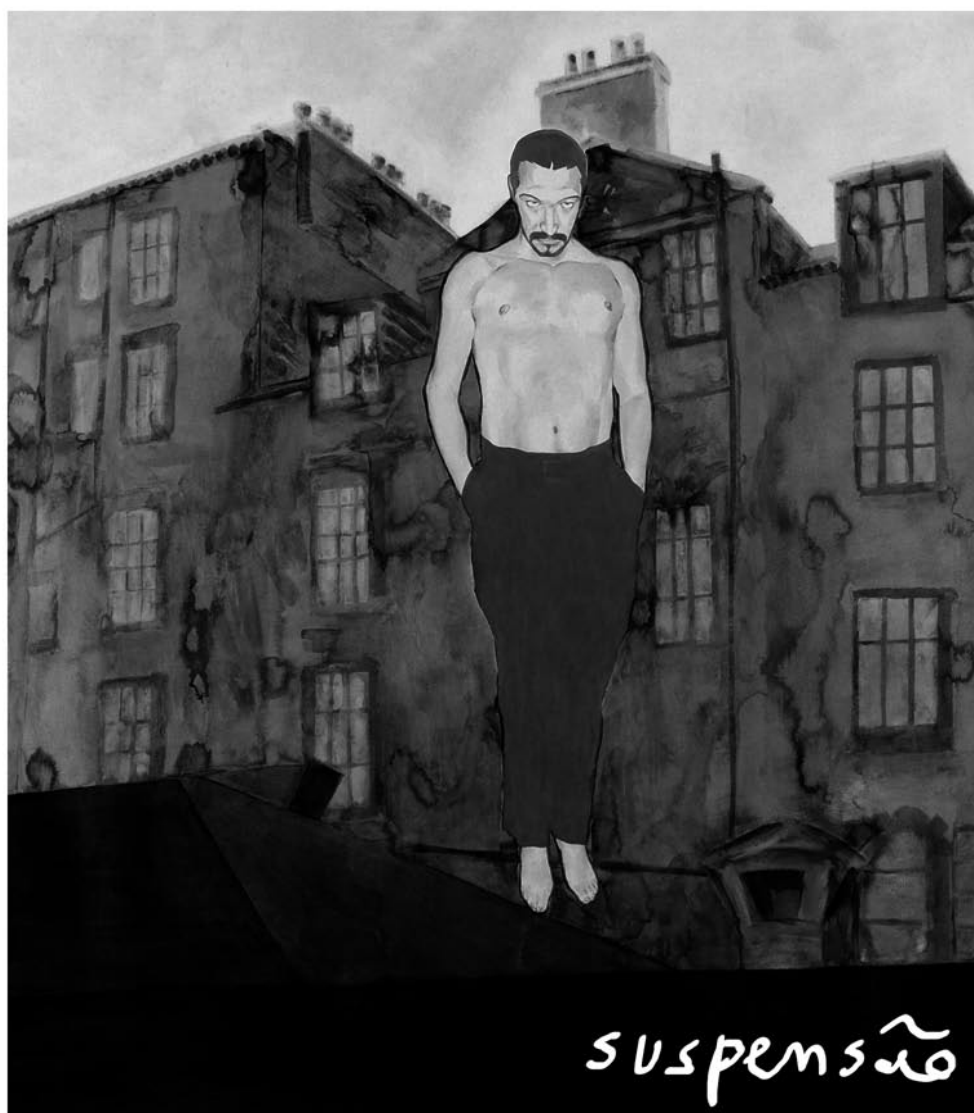


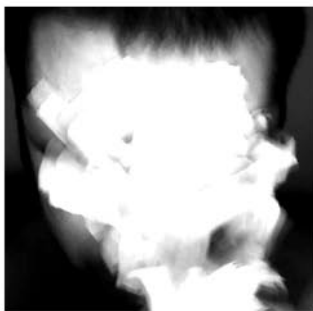


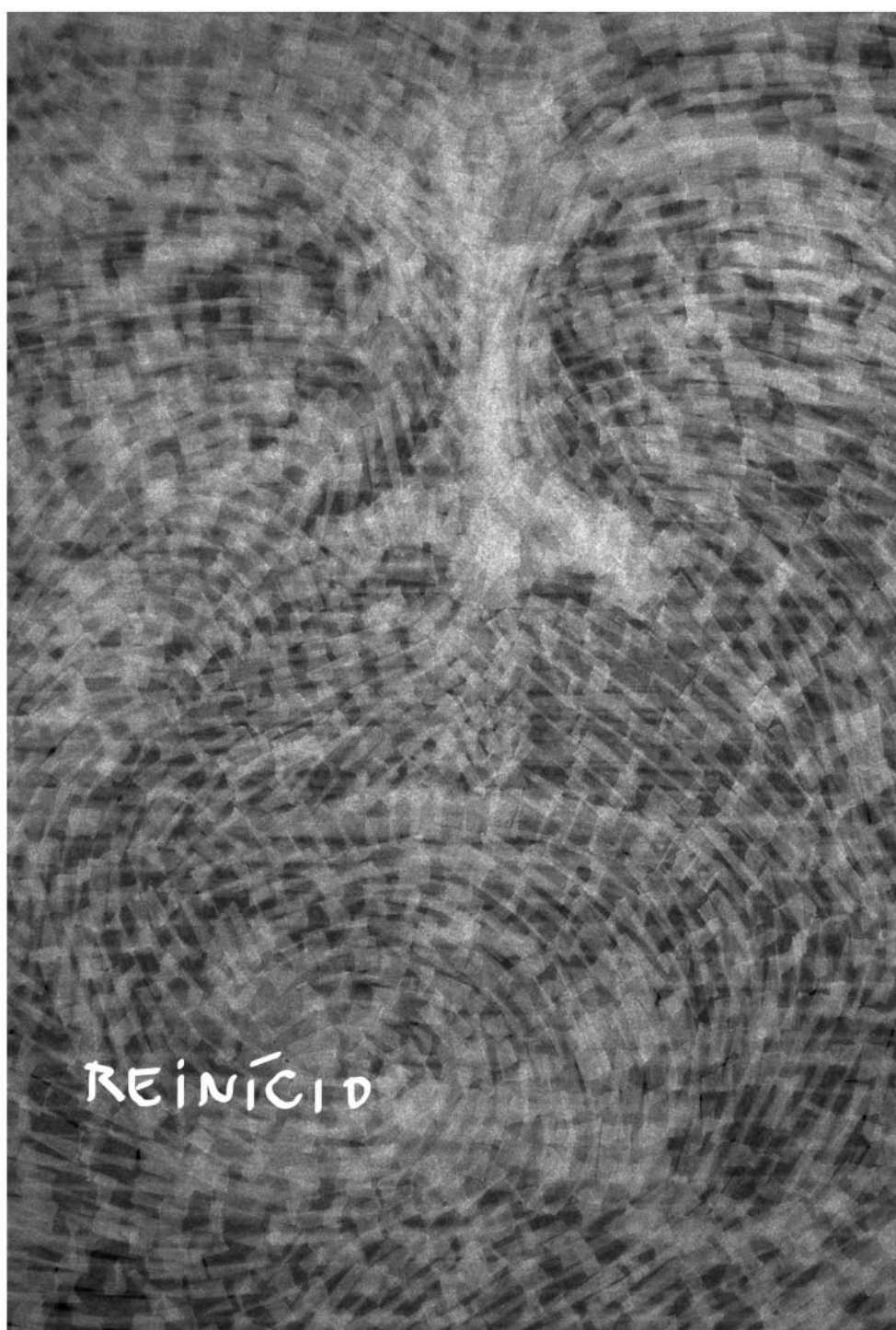
lugar de vida

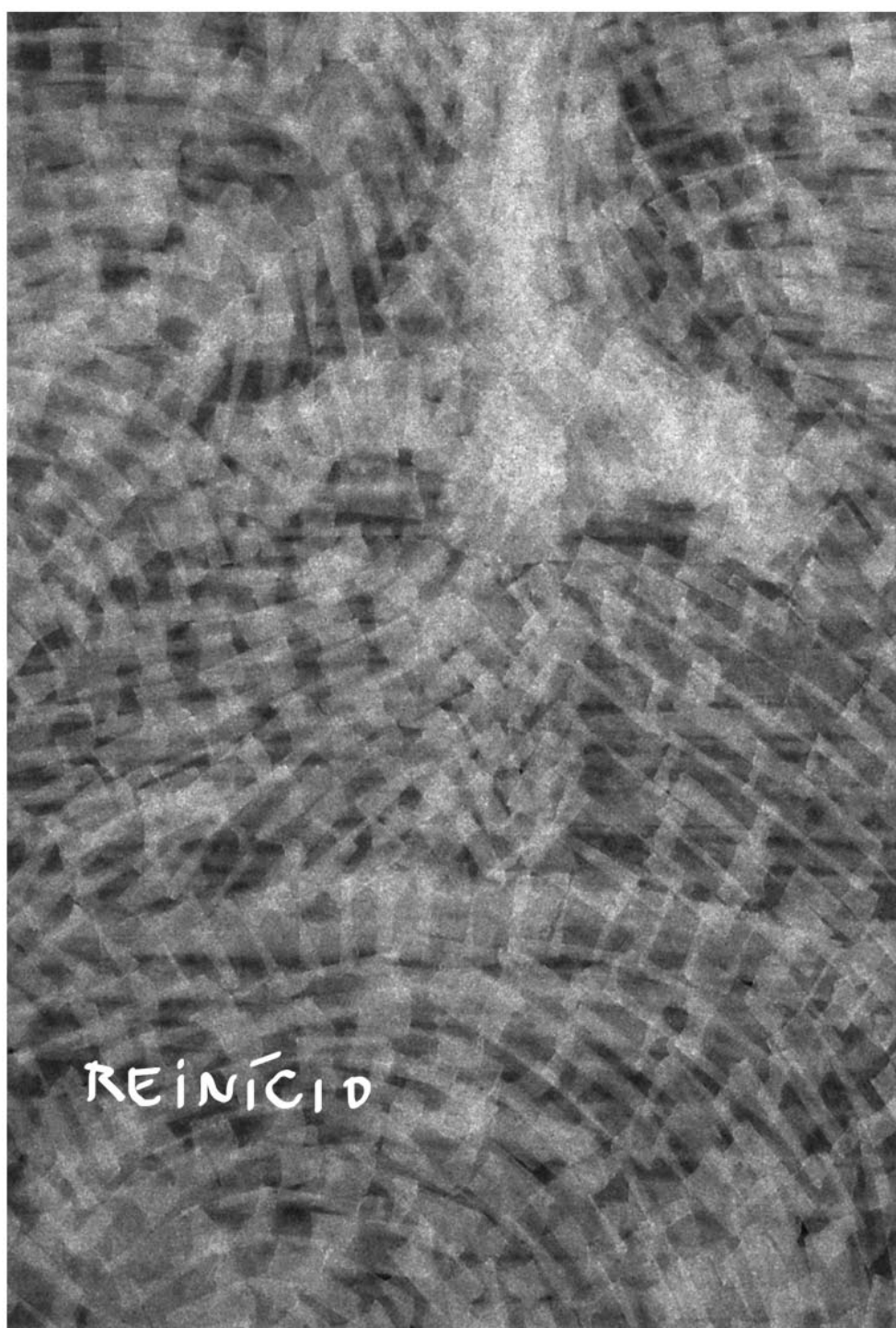




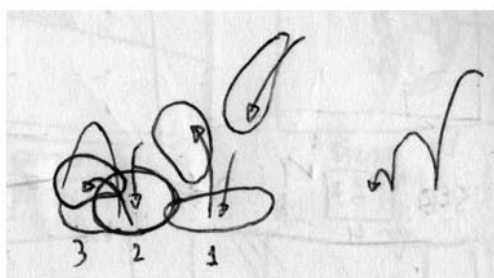




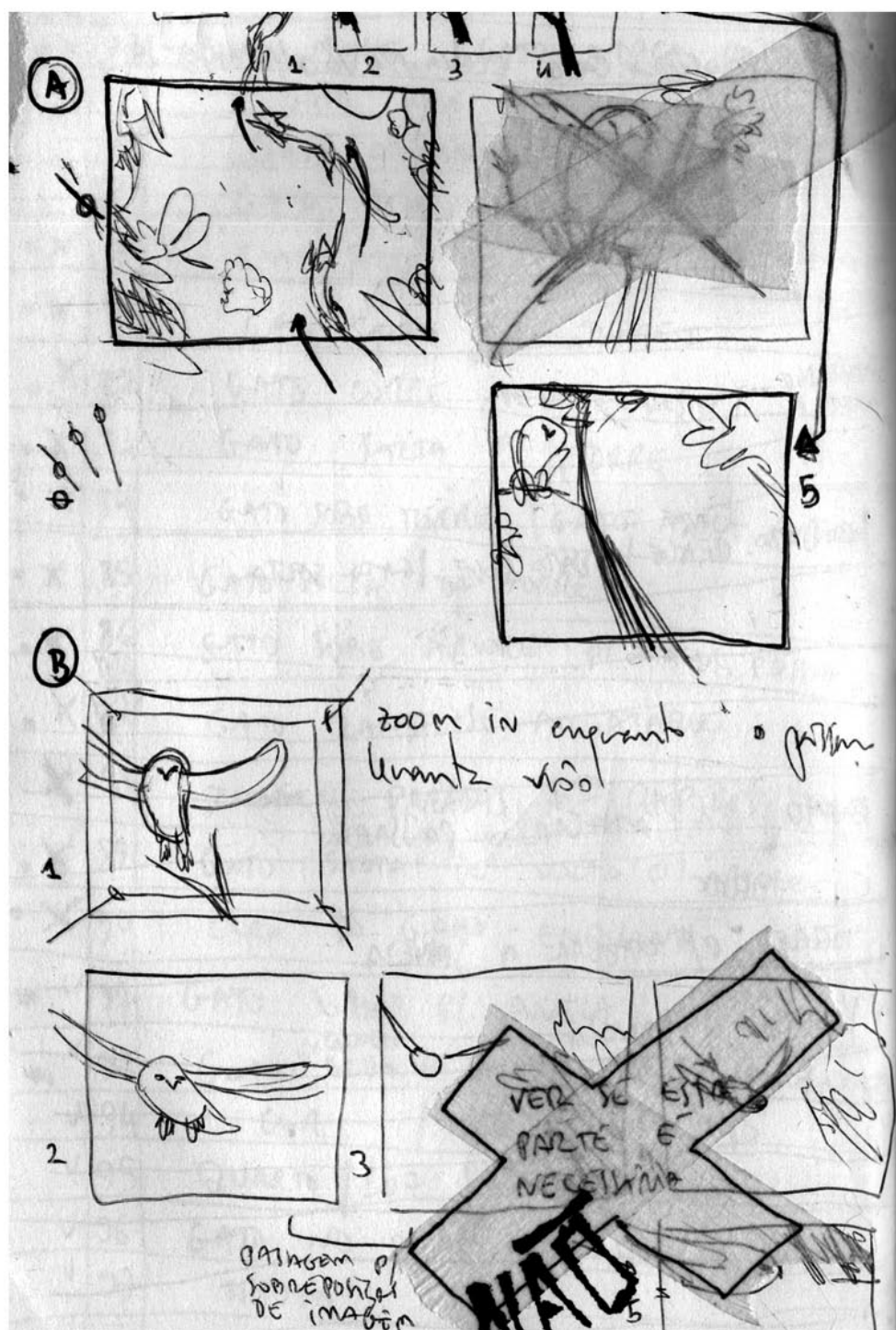


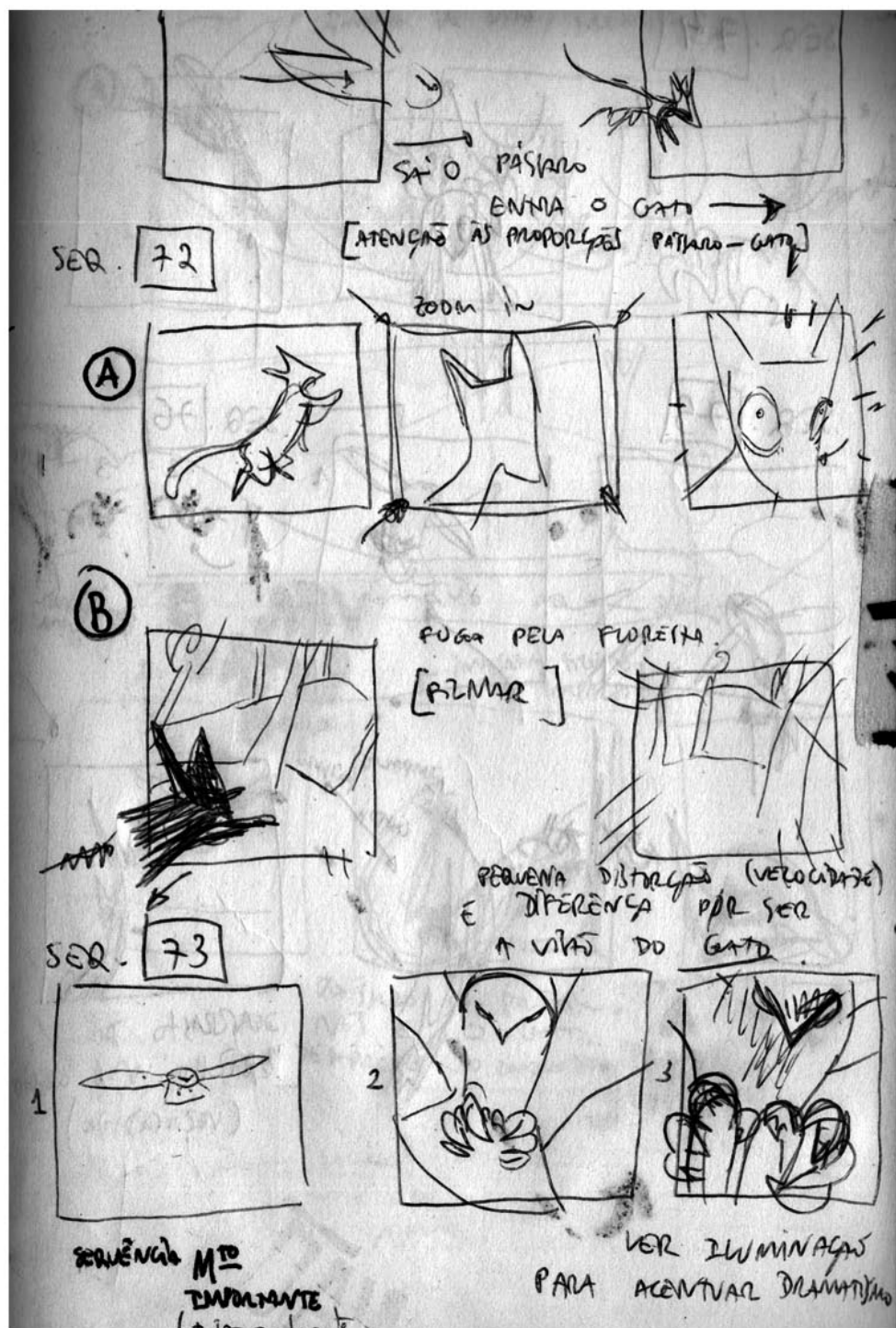


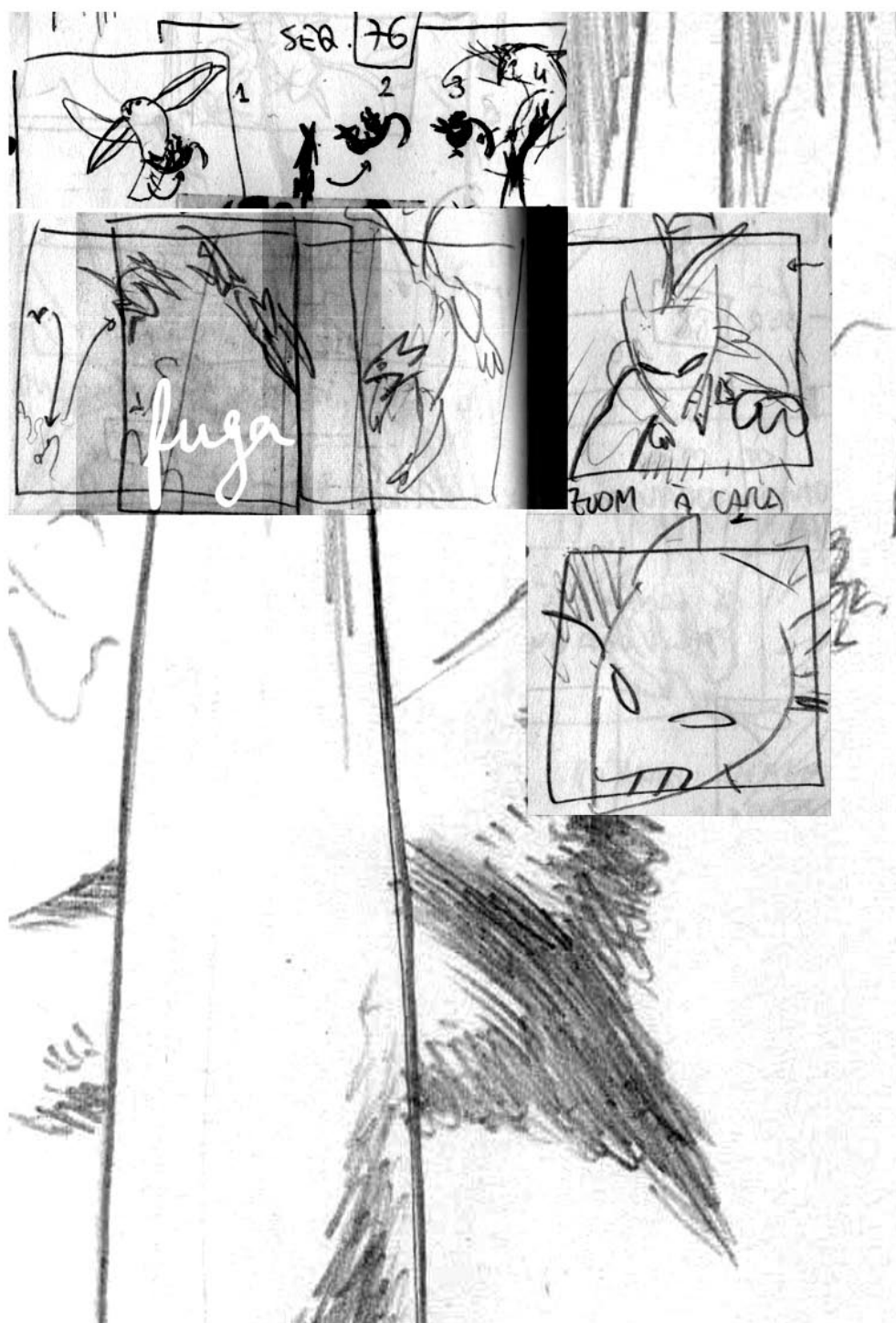




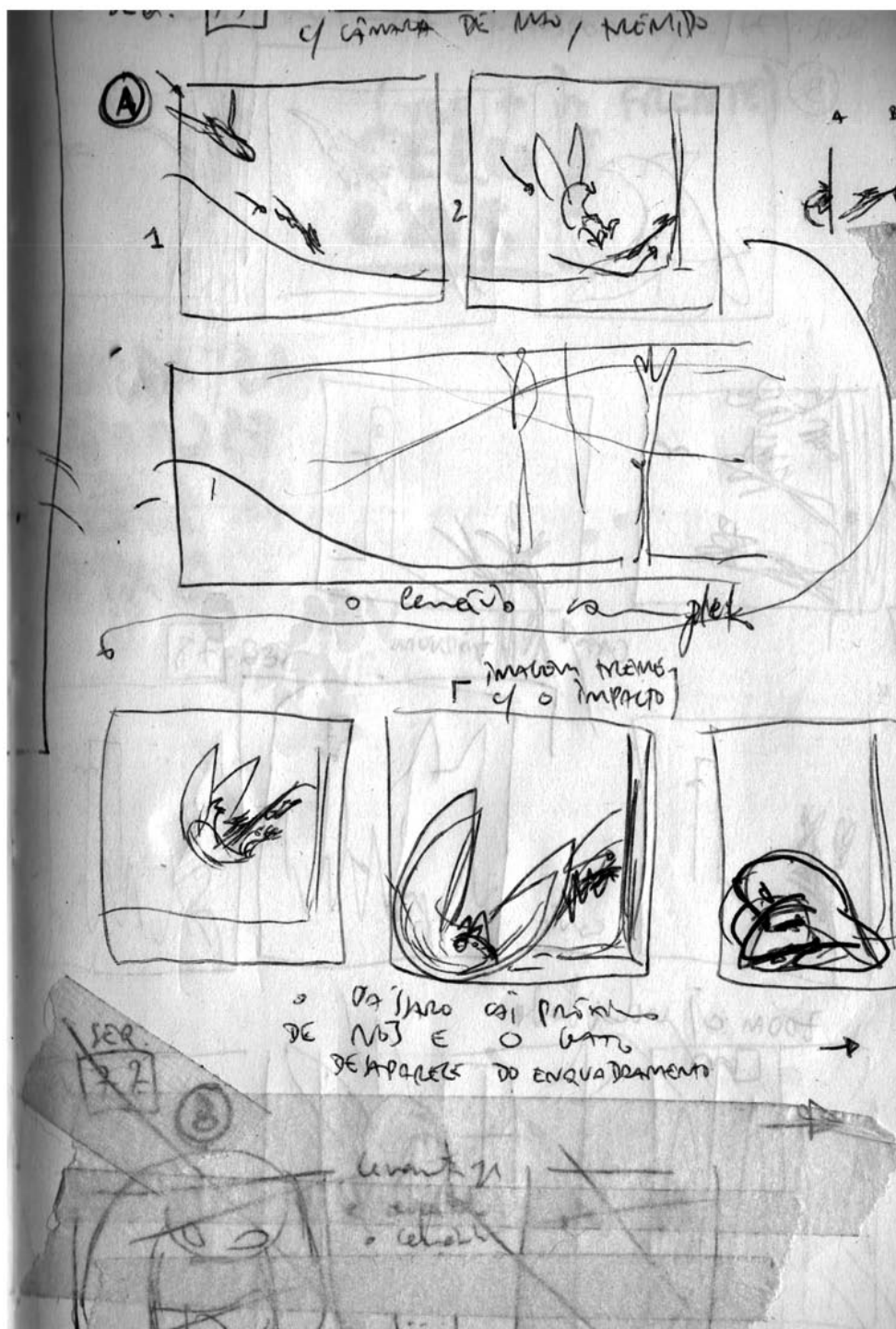


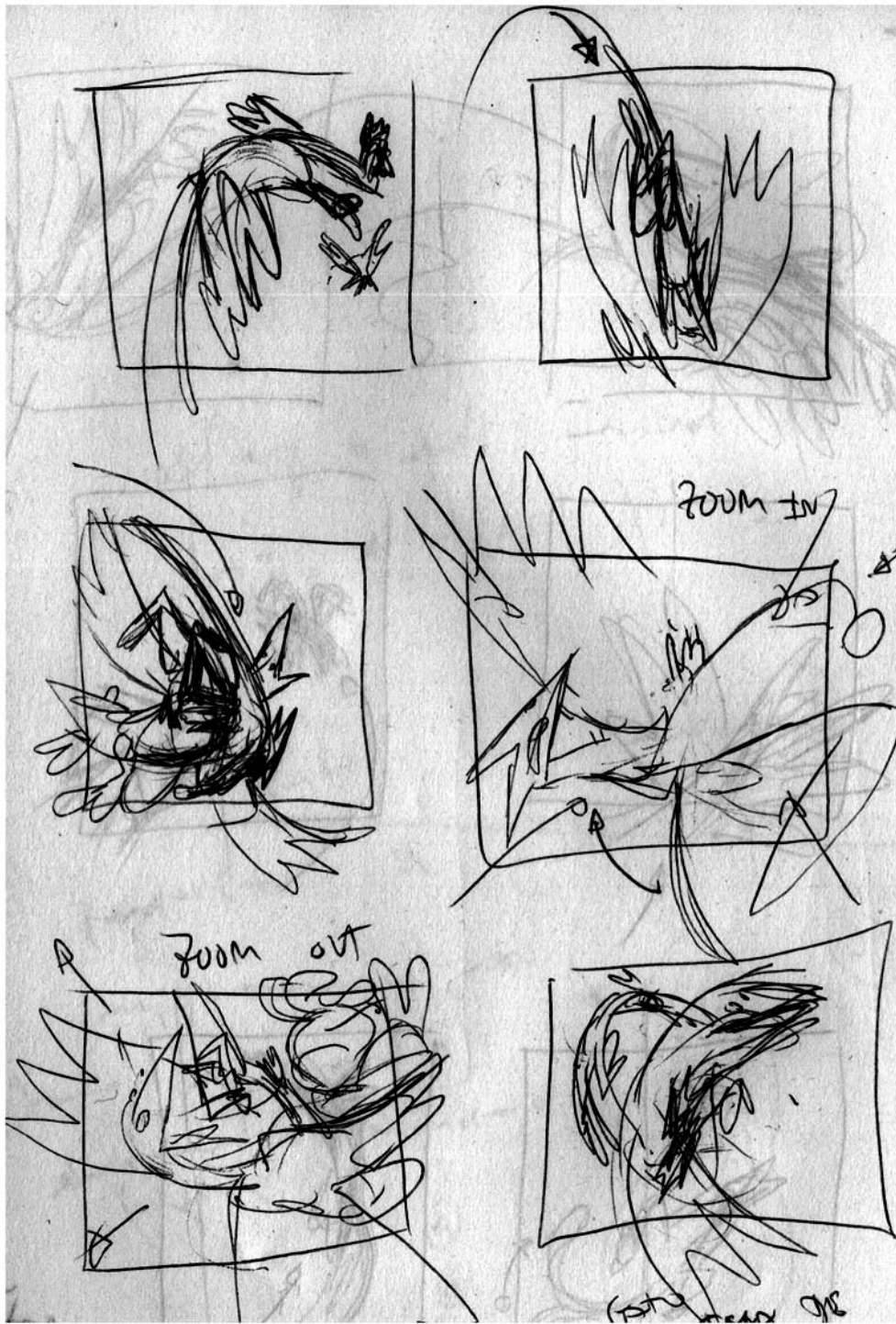


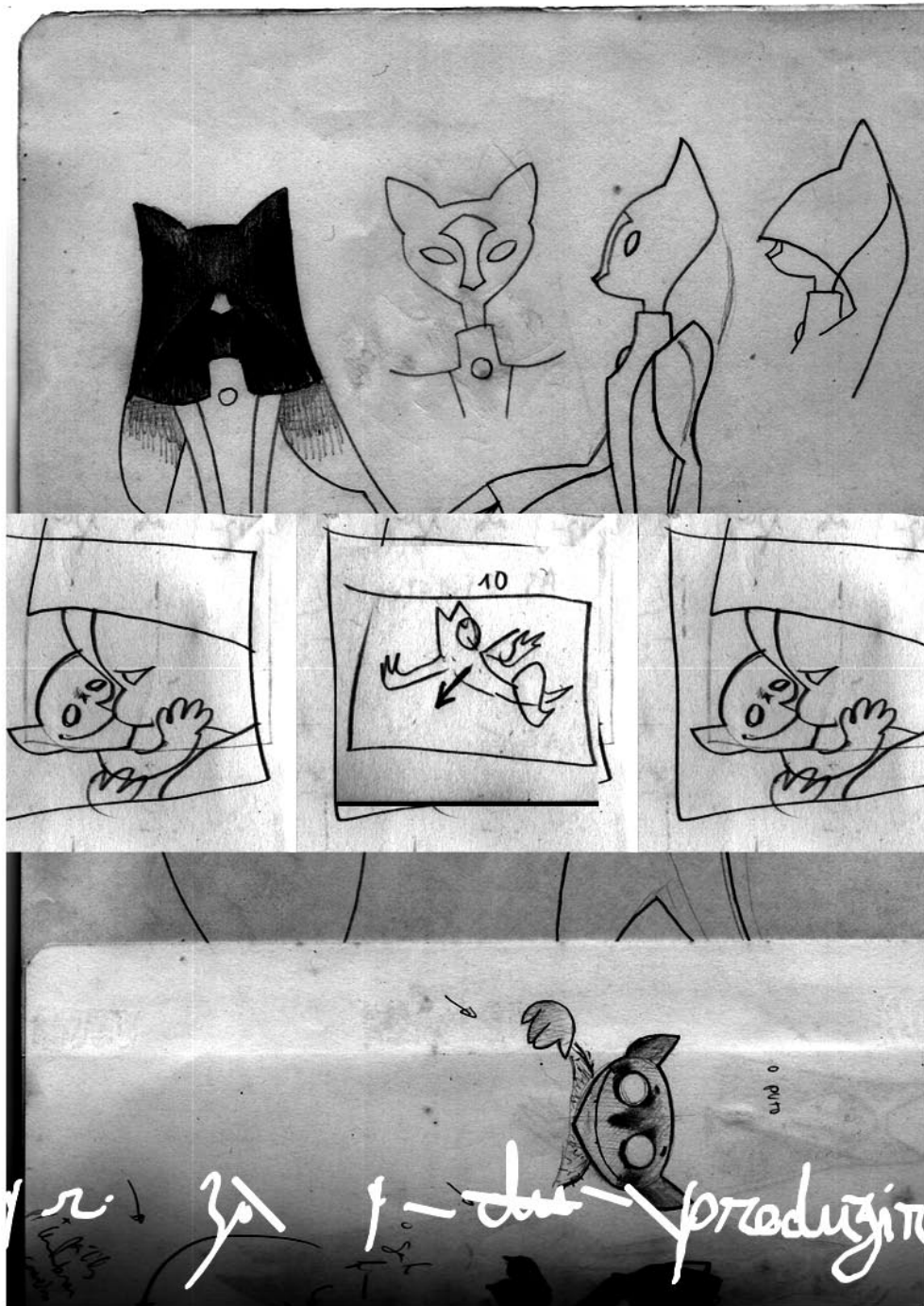


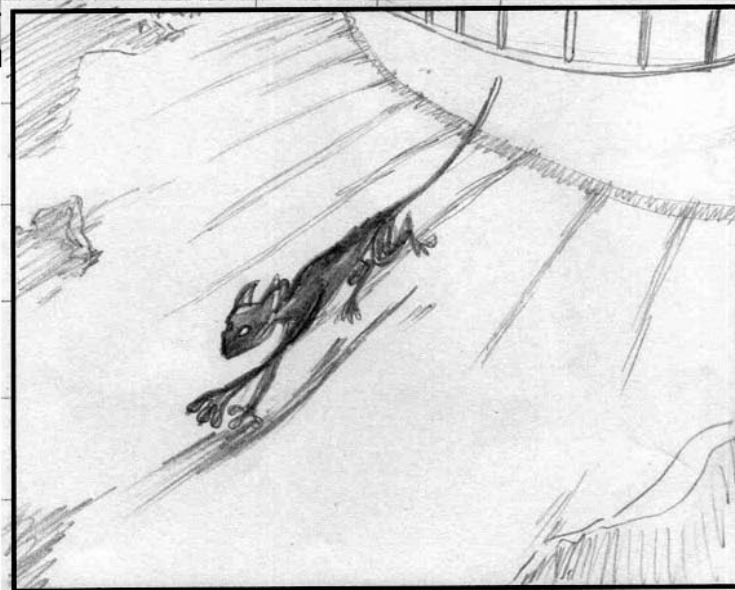
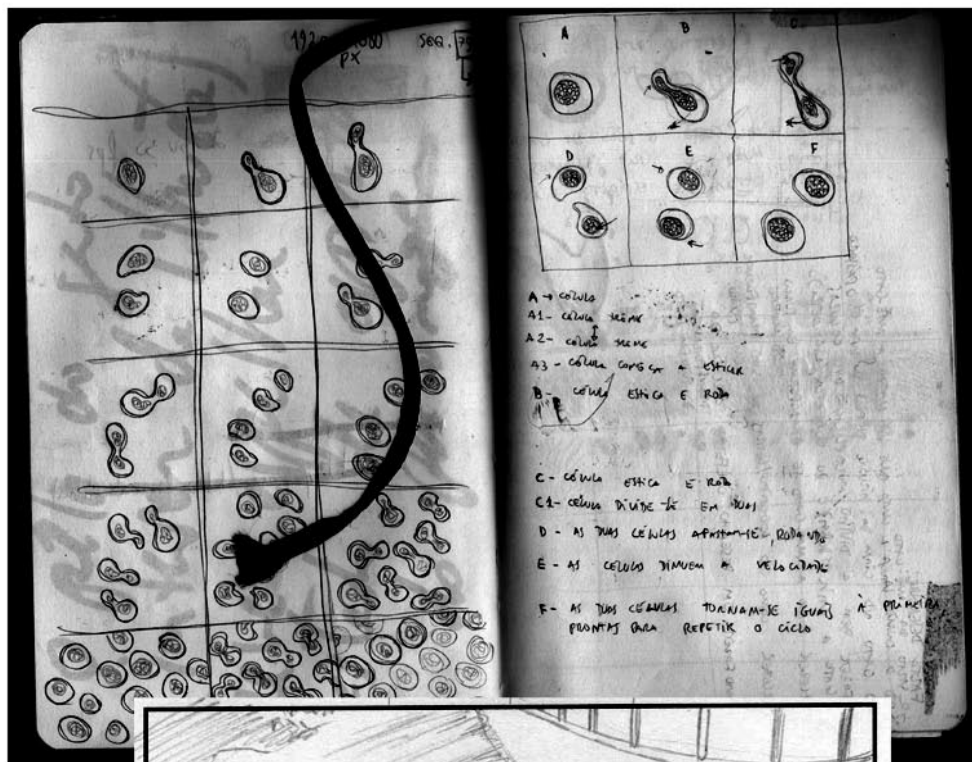


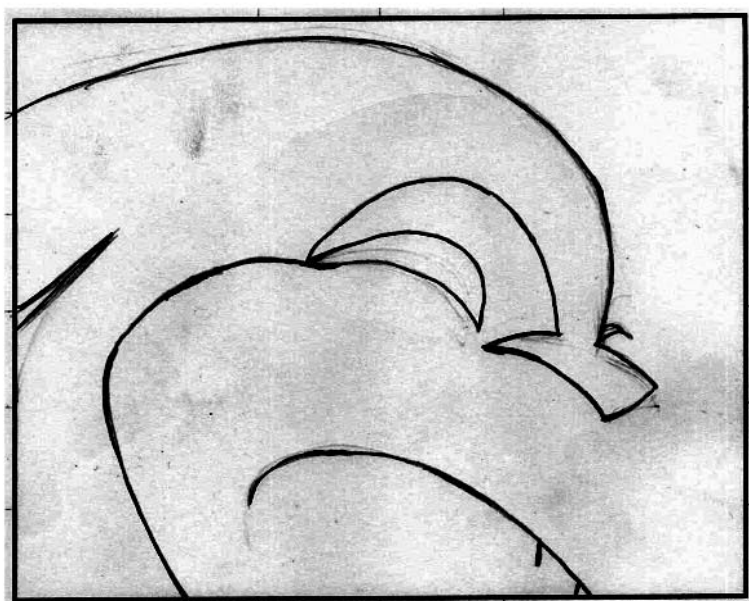
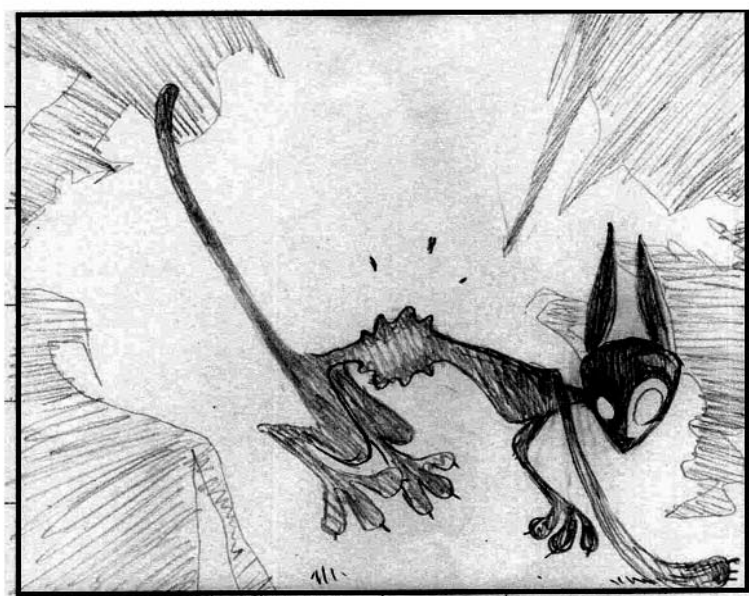


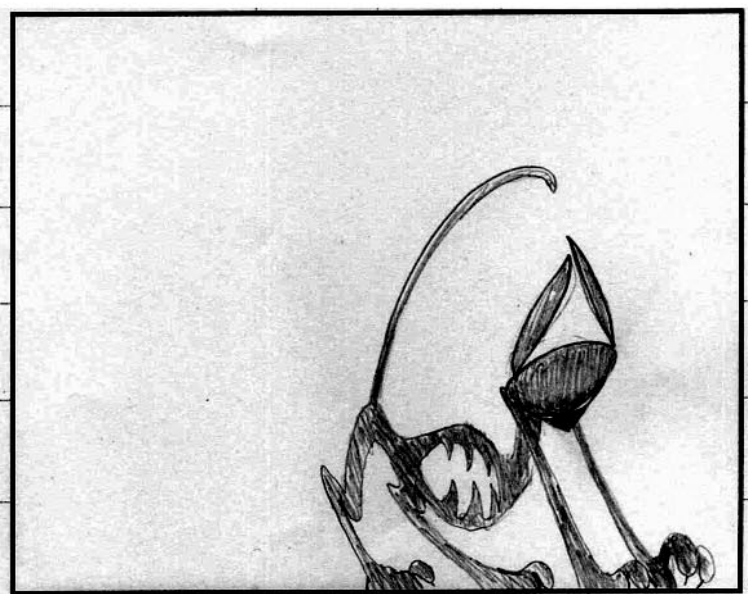


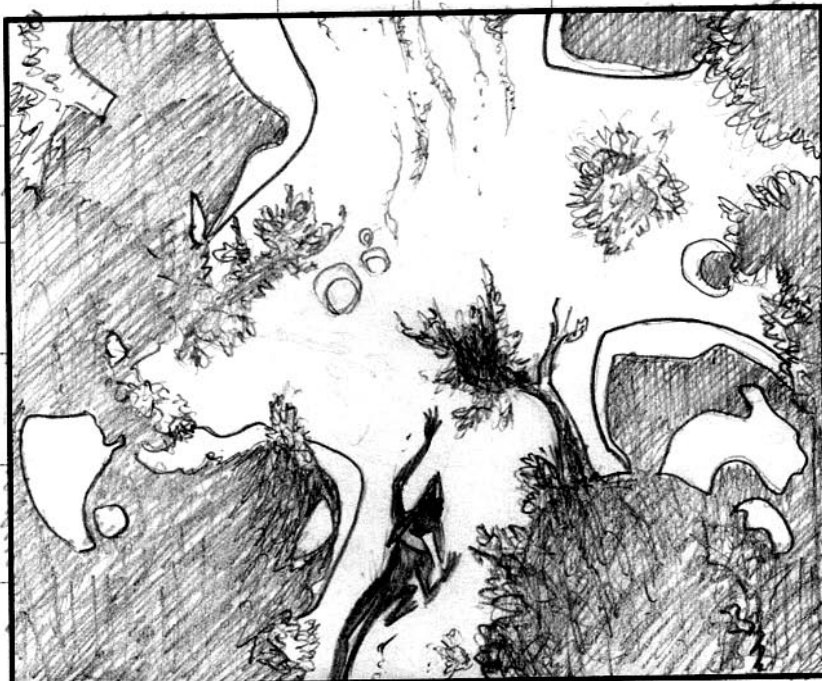


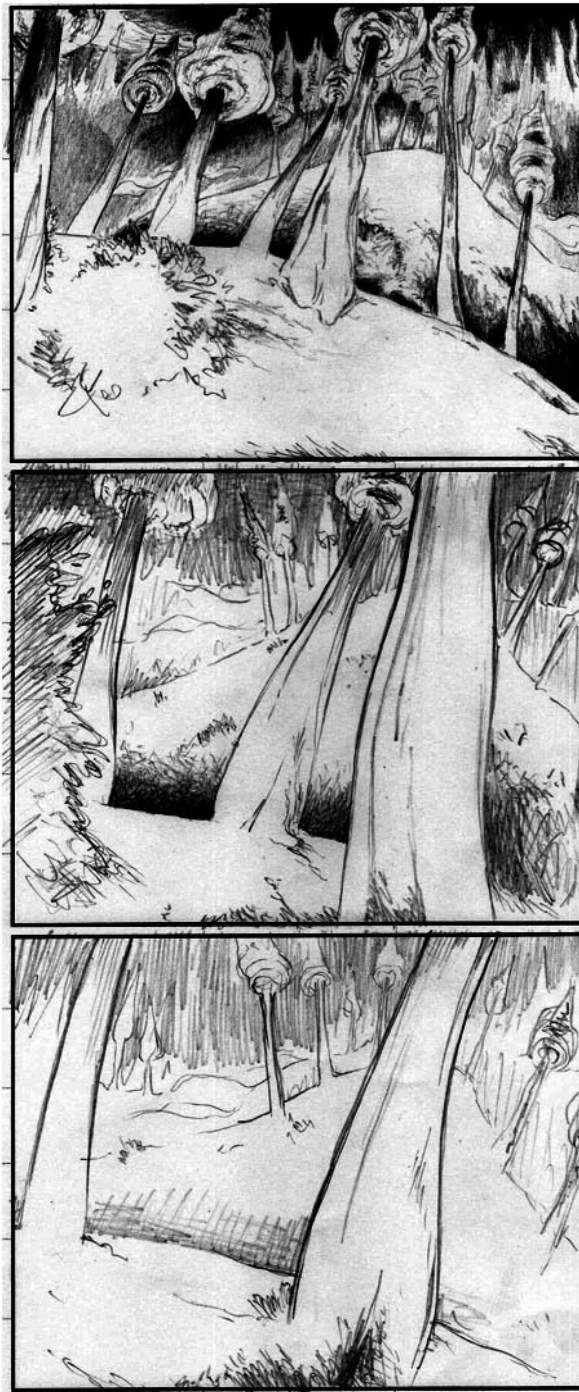




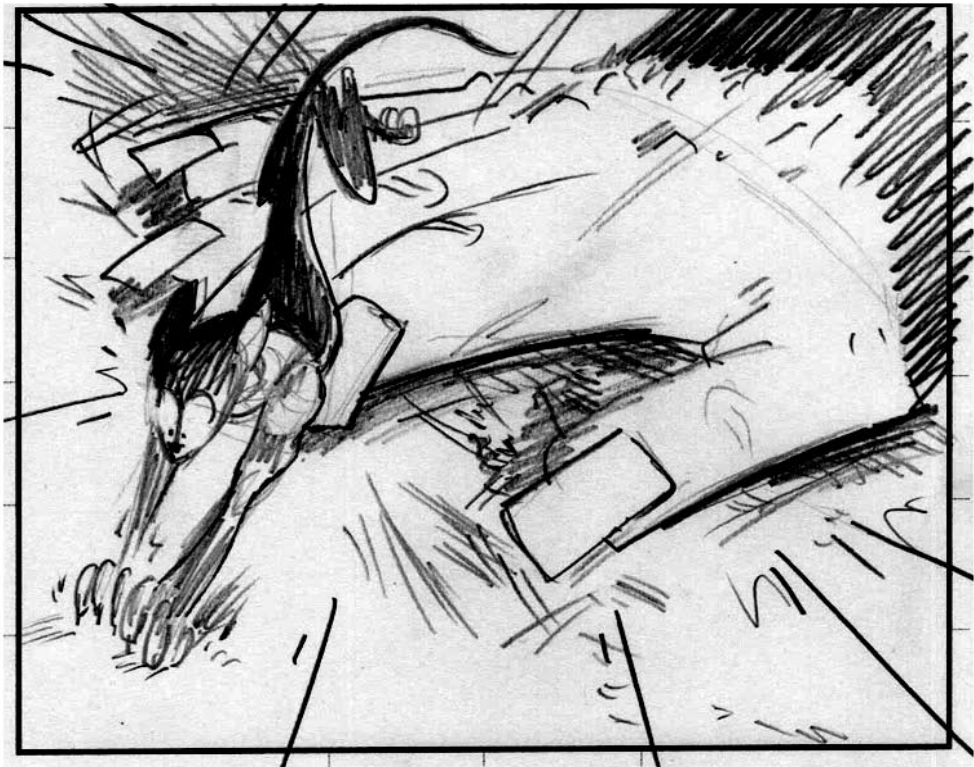


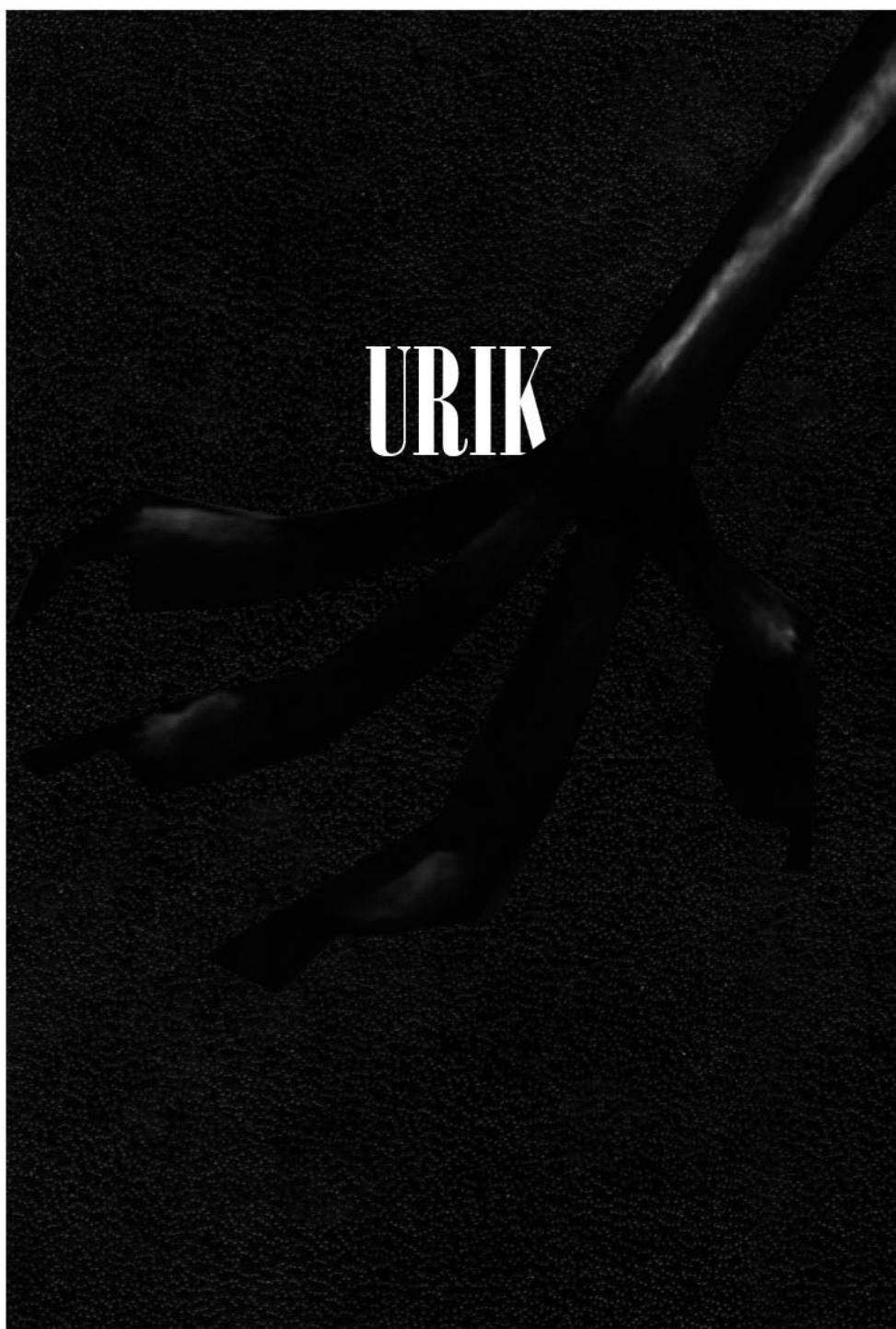












“Estou só, parece dizer-nos o objeto, cativo de uma necessidade contra a qual nada podeis. Se não fosse o que sou seria indestrutível. Sendo o que sou, e sem reservas, a minha solidão reconhece a vossa.” (Genet, 1988: 68).

Epílogo

I

Um gato, pequeno, é adotado por uma menina, pequena. Uma pequena princesa e o seu gato. Divertida e vivaça, a pequena princesa brinca com o gato, seu amigo e confidente, de alegrias e de horas tristes, porque isto de se ser princesa também tem partes chatas e tristes, principalmente quando se começa a crescer. Ela já percebe que ser princesa é ser diferente dos outros e ele parece compreender tudo o que ela lhe confia. De olhos brancos, profundos, o gato Urik sabe que é diferente. Adora a princesa que o acolheu ainda criança, mas vive para a noite, progressivamente encantado com os sons da noite, da floresta, das sombras, das criaturas que poderá encontrar... outros, como ele, com instintos apurados e uma fome que vem de dentro. Uma fome que não é de comida mas de caça. E de conhecimento. De seguir instintos e perceber onde o caminho o levará. De regresso a casa, onde quer que esta seja, de regresso a um corpo, como quer que ele seja. E medo, medo de abandonar alguém, como um dia ele foi abandonado.

II

Pé ante pé, de forma segura mas amedrontada, Bast avança pela floresta em direção à muralha. A 600 metros da muralha, o peso do pequeno e jovem filho que carrega ao colo, Urik, parece diminuir sob o vislumbre de civilização. A 400 metros da muralha, Bast recorda dias solarengos e de fartura, melhores dias, dias de família, do passado. A 300 metros da muralha, Urik choraminga. “Acalma-te, pequeno. Em breve teremos abrigo. Não faças barulho agora.” A 100 metros da muralha Bast hesita: “Será esta a melhor decisão?” Ao longe, uivam lobos na floresta. Ao perto, Urik aconchega-se no colo de Bast. Voltar atrás não será uma opção. A 50 metros da muralha, Bast apressa o passo, o mais silenciosa possível, pode ser que ninguém dê por ela... 100 metros dentro da muralha, tudo está calmo, tudo seguro. O coração começa a sossegar. A noite fria e a névoa formaram generosa companhia e manto. “Comida e abrigo”, “Comida e abrigo”, pensa Bast. Pé ante pé, de forma amedrontada, mas segura, procura segurança para a sua cria.

Bibliografia

- Ambrose, G. & Harris, P. (2010). *Design Thinking*. Lausanne: AVA Publishing.
- Anderson, L. (2012). How to do a practice-base Phd in Filmmaking? In *AVANCA/CINEMA 2012*, (pp. 925 – 934). Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca
- Bendazzi, G. (2006). *Cartoons, One hundred years of cinema animation*. Eastleigh: John Libbey Publishing.
- Borges, C. (Maio 1989). Sobre as origens do cinema de animação. *Boletim Cultural, Serviço de Bibliotecas Itinerantes e Fixas da Fundação Calouste Gulbenkian*, VI série, nº 12, 07–56.
- Catafal, J., Oliva, C. (2003). *A Gravura*. Lisboa: Editorial Estampa, Lda.
- Costa, L. e AUGUSTO, M. (2001) *Memórias de prata – Cinanima 25 anos*. Espinho: Edição Ideias e Conteúdos.
- Colman, F. *Deleuze and Cinema, The Film Concepts* (2011). Oxford: Bloomsbury Publishing Plc.
- Cruz, J. M. (1989). *Prontuário do cinema português, 1896–1989* Lisboa: Edição Cinemateca Portuguesa.
- Chong, A. (2009). *Digital Animation*. Lausanne: AVA Publishing.
- David, P. (2009). *Writing for Comics and Graphic Novels*, 2ª ed. Cincinnati: IMPACT Books.
- Deleuze, G. (1997). *Cinema I – The Movement Image*. 5ª ed. Minneapolis: The Athlone Press.
- Deleuze, G. (1997) *Cinema II – The Time Image*. 5ª ed. Minneapolis: The Athlone Press.
- Deleuze, G. & Guatari, F. (2007) *Mil Planaltos – Capitalismo e Esquizofrenia 2*. Lisboa: Assírio & Alvim.

- Dini, P. & Kidd, C. (1998). *Batman: The Animated Series*. Barcelona: Norma Editorial
- Dubar, C. (2006) *A Crise das Identidades – A Interpretação de uma mutação*. Porto: Edições Afrontamento.
- Eisner, W. (1996). *Los Comics e El Arte secuencial*, 2ª ed. Barcelona: NORMA Editorial, S. A.
- Eisner, W. (1998). *La Narración Gráfica*. Barcelona: NORMA Editorial, S. A.
- Eskilson, S. J. (2007). *Graphic Design, A New History*. London: Laurence King Publishing.
- Greenberg, J. & Jordan, S. (1998). *Chuck Close, up close*. New York: DK Publishing, Inc.
- Friedman, M. (2005). *Close Reading: Chuck Close and the artist portrait*. New York: Harry N. Abrams, Inc.
- Gaio, A. (2001) *História do cinema português de animação – contributos*. Porto: Edição Porto 2001.
- Garner, S. (2008). *Writing on Drawing*. Bristol: Intellect Books.
- Gasek, T. (2012). *Frame by Frame: The Guide to Non-Traditional Animation Techniques*. Oxford: Focal Press.
- Genet, J. (1988). *O Estudio de Alberto Giacometti*, Lisboa: Assírio & Alvim.
- Grabowski, B. & Fick, B. (2009). *Printmaking, A complete guide to materials and processes*. London: Lawrence King Publishing.
- Ghertner, E. (2010). *Layout and Composition for Animation*. Oxford: Focal Press.
- Gil, J. (1994). *Monstros*. Lisboa: Quetzal Editores.
- Gil, J. (2005). *“Sem Título” – Escritos sobre Arte e Artistas*. 2ª ed. Lisboa: Relógio D`Água.
- Gruen, A. (1996). *A Traição do Eu*. Lisboa: Assírio & Alvim.

- Hall, A. (2011). *Illustration*. London: Lawrence King Publishing.
- Hannula, M. & Suoranta, J. & Vadén, T. (2005). *Artistic Research – theories, methods and practices*. Helsinki: Academy of Fine Arts.
- Halprin, L. (1969). The RSVP Cycles (1969), In Swaffield S. (Ed), 2002. *Theory in Landscape Architecture: A Reader* (pp.43–48). Philadelphia: University of Pennsylvania Press
- Heller, S. & Chwast, S. (2008). *Illustration: a visual history*. New York: Harry N. Abrams, Inc.
- Katz, K. & Price, C. & Cajori, M. (Produtores), Cajori, M. (Realizador) (1998). *Chuck Close A Portrait in Progress* [DVD]. USA: MUSE Film and Television Inc. and The Art Kaleidoscope Foundation, Inc.
- Kinghorn, K. (2005). Questions of Identity: Is the Hulk the same Person as Bruce Banner?. In Morris, M. & Morris, T. (Eds.), 2009. *Superheroes and Philosophy*. 4^a ed. (pp. 223–236). Chicago: Open Court Publishing Company
- Lenburg, J. (2009). *The Encyclopedia of Animated Cartoons*, 3^a ed. New York: Facts On File.
- Livingston, P. (2009). *Cinema, Philosophy, Bergman*. Oxford: Oxford University Press.
- Lozner, R. (1990). *Scratchboard for Illustration*. New York: Watson–Guptill Publications.
- Maalouf, A. (2002). *As Identidades Assassinas*. Algés: Difel.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics*. New York: HarperCollins Publishers.
- Meggs, P. B. & Purvis, A. W. (2006). *Megg`s History of Graphic Design*, 4^a ed. New Jersey: John Wiley and Sons, Inc.
- Messner, K. (2012). How to Build a Fictional World, *TED ed – Lessons Worth Sharing*. Consultado a 18 de novembro de 2013 em: <http://ed.ted.com/lessons/how-to-build-a-fictional-world-kate-messner>

- Michel, R. (2007). *Design Research Now*. Berlin: Birkhäuser Verlag AG.
- Mignola, M. (2003) *The Art of Hellboy*. Milwaukie: Dark Horse Books
- Petersen, R. S. (2011). *Comics, Manga and Graphic Novels*. Santa Barbara, California: Praeger.
- Pinna, D. (2009). Antigas como o barro. In: Pinna, D. (Ed.), 2009. *Interstícios*, 2ª ed. (pp. 11–35). Rio de Janeiro: Pão e Rosas.
- Pisters, P. (2003). *The Matrix of Visual Culture*. Stanford: Stanford University Press.
- Reisz, K., Millar, G. (2010). *The Technique of Film Editing*, 2ª ed. Oxford: Focal Press.
- Rey, S. (2002). Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. In: Brites, B., Tessler, E. (Orgs.) *O meio como ponto zero: metodologia de pesquisa em artes plásticas*. Porto Alegre: Ed. Da UFRGS.
- Rey, S. (2011). A dimensão crítica dos escritos de artistas na arte contemporânea. In: *pós [recurso eletrônico]: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais*, série 1, nº1. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.
- Sabin, R. (2010). *Comics, Comix & Graphic Novels*, 8ª ed. New York: Phaidon Press Limited.
- Salisbury, M. & Styles, M. (2012). *Children`s Picturebooks, The art of storytelling*, 2ª ed. London: Lawrence King Publishing.
- Sardo, D. (1999). *Luxury Bound Fotografias de Jorge Molder*. 529ª ed. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Schiavone, R. (2003). *Montar um filme*. Aveiro: Edições Cine-Clube de Avanca.
- Simon, M. (2003). *Producing Independent 2D Character Animation*. Oxford: Focal Press.

Tucherman, I. (1999). *Breve história do corpo e de seus monstros*. Lisboa: Vega.

Tucherman, I. (2006, 1º semestre). Imagem, rosto e identidade: relações instáveis no mundo tecnológico contemporâneo. *LOGOS-UERJ*, 24. Disponível em: http://www.logos.uerj.br/antigos/logos_24/logos_24.htm

Tucherman, I. (2001). Entre Anjos e Cyborgs. In Cruz, M. T. & Coelho E. P. & Miranda, J. A & Damásio, M. J. (Eds). *Revista de Comunicação e Linguagens*, n. 28, (*"Tendências da Cultura Contemporânea"*) (pp. 157-171). Lisboa: Relógio d'água.

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. New York: Faber and Faber Limited.

Whitaker, H., Halas, J. (2009). *Timing for Animation*, 2ª ed. Oxford: Focal Press.